すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第5号 通巻第36号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
5月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
●AOU EXPO出展新作特集
アヴァロンの鍵
F-ZERO AC(仮)
式神の城II
ボーダーダウン
●その全ぼうがついに判明!!
GUILTY GEAR XX #RELOAD
●緊急スクープ！待望の新作格闘登場!!
SNK VS. CAPCOM
●闘劇速報!!
SUPER BATTLE OPERAの
栄冠はだれの手に!?
●新作攻略
新豪血寺一族
闘婚～Matrimelee～
VIRTUA COP3
TIME CRISIS3
特別付録：
B2判「ソウルキャリバーII」描き下ろしポスター
2003
5
MAY
No.036
650
yen

GameJam Storm

ゲームジャムストーム、いよいよ開催。

有明で、セガ放題！

入場無料／フリープレイ IN 有明TFTホール 4月5日（土）・6日（日） 10:00～17:00（最終入場16:00）

頭文字D アーケードステージ Ver.2

史上最速伝説 全国決勝大会

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

WCCF CUP WINNER'S CUP 全国決勝大会

バーチャファイター4 エボリューション

格闘新世紀II 全国決勝大会

バーチャファイター4 エボリューション（PlayStation2）

ワンデーマッチ

※上記の各決勝大会への出場は、予選を勝ち抜いた選手のみです。当日の参加はできません。

4/5土・4/6日

アーケード・家庭用 各種ゲーム **タッチ&トライ！**

- バーチャファイター4 エボリューション（アーケード/PlayStation2）
- 頭文字D アーケードステージ Ver.2 / 頭文字D スペシャルステージ（PlayStation2）
- WCCF［ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002］（アーケード）
- J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3（PlayStation2）
- 電脳戦機バーチャロン マーズ（PlayStation2）
- ソニックアドベンチャーDX（NINTENDO GAMECUBE） 他 最新タイトル

4/5土・4/6日

バーチャファイター生誕10周年記念 **バーチャファイターヒストリーコーナー**

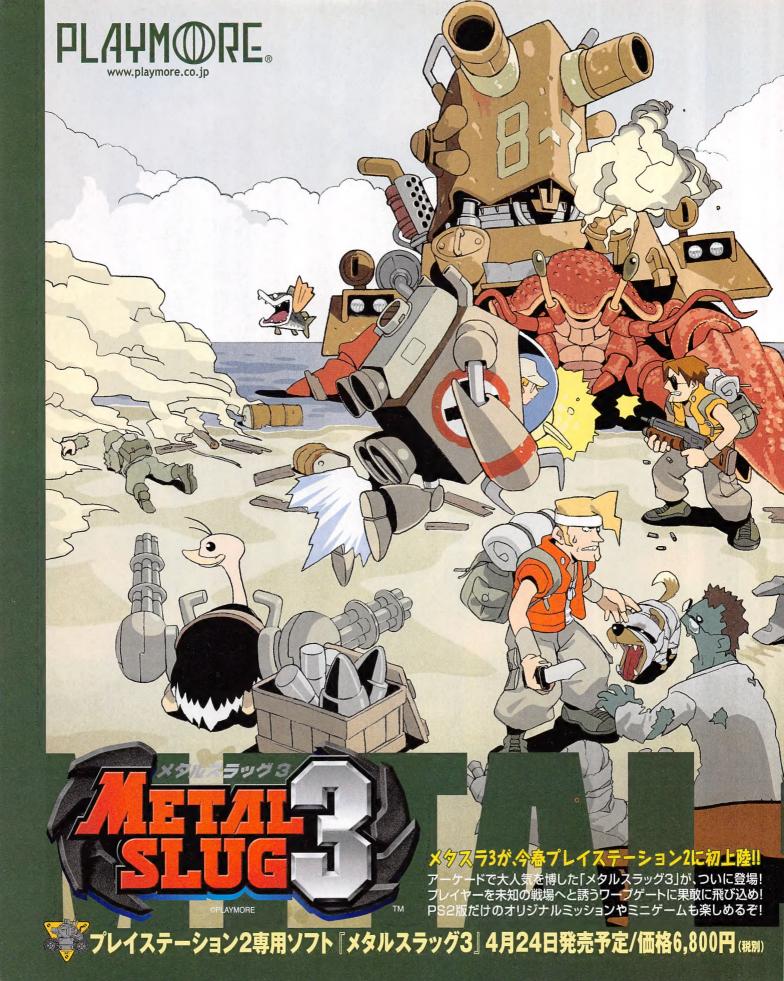
バーチャファイター

バーチャファイター2

バーチャファイター3

バーチャファイター4 エボリューション

来場者にもれなく オリジナル「カラビナストラップ」プレゼント！

アクセス：東京臨海新交通ゆりかもめ「国際展示場正門」駅下車、徒歩１分。りんかい線「国際展示場」駅下車、徒歩５分。

※上記イベント内容および出展タイトルは、都合により予告なく変更する場合がございます。また、会場内が混雑した場合は、入場制限をさせていただく場合がございます。あらかじめご了承ください。
※当イベントでは、専用の駐車場をご用意しておりません。また、当日は、会場周辺の駐車場も混雑が予想されますので、最寄りの交通機関をご利用ください。
※カードを使用する一部のゲームについては、会場でのカードの提供や販売は行いません。あらかじめご了承下さい。
※「プレイステーション」は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ※「ニンテンドーゲームキューブ」は、株式会社任天堂の登録商標です。

※イベントに関する詳細は、**http://am.sega.jp/**をご覧ください。

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』

ついにそのベールを脱いだ『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』が登場！　アーケードゲームでは三度目になる、SNKやカプコンキャラクターたちのコラボレーション企画。同タイトルのコンシューマ版はカードゲームだったが……今号では、キャラクターイラストや世界観を中心にいち早くお伝えしよう!!

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

◆巻頭特集◆　プレイモアの新作対戦格闘ゲームをスクープ！

表紙イラスト
GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL
Illustration by 石渡 大輔

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

5
MAY 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)03-5433-7156(編集部) http://www.arcadiamagazine.com/

付録B2判ポスター
SOUL CALIBUR Ⅱ
Illustration by キム・ヒョンテ

この夏をさらに熱くする新作格闘が登場だ！

SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM SVCカオス
■メーカー：プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：未定
■発 売 日：2003年夏予定
■使用基板：未定

新たな闘いの舞台が用意された！「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」が、ついに目の前に登場だ！　ここに企画コンセプトや登場キャラが早速送られてきたので、それらを見ながらもう少し夢を見て待とう。

—今度の闘いはNOT A MATCH！—

「試合じゃない」の言葉どおり、今までの格闘大会的な世界観ではないらしい。いつどこで誰に襲われるかわからない、究極のサバイバルバトルが繰り広げられるようだ。

そしてあのキャラも登場！

こんなキャラだ！

※画面はサムライスピリッツのもの

格闘ゲーム史上に残るその巨体から繰り出される、大技の数々。敵を巨体で押しつぶす感じがド迫力だ。そして巨大な鎖がまを使った攻撃の威力はもちろんスゴイの一言。また、前代未聞の投げ技を受けない特徴があった。

今作では！？

普通りに投げ技に対して非常に強い設定だった場合、近年の対戦格闘ゲームの中でもトップに躍り出る可能性が高い。スピーディーなゲーム展開にはやや苦戦を強いられそうだが、リーチとパワーで大旋風を巻き起すはずだ。

格闘スタイル：我流忍術

アメリカ・テキサス出身

EARTHQUAKE
アースクェイク

コンセプトはSSIだ！

Simple
Speedy
Insight

企画コンセプトは「シンプル操作（Simple）で早いゲーム展開（Speedy）、そして奥深い駆け引き（Insight）」の三つを原則としている。操作に思考を割かれることなく、めまぐるしく訪れる駆け引きの嵐を楽しめるということだ。これは期待できるぞ！

やはり主役は外せない！

草薙 京 KYO KUSANAGI

こんなキャラだ！

※画面はTHE KING OF FIGHTERS '96のもの

SNKの顔ともいえる京は、KOFシリーズへ欠かさず登場している非常になじみ深いキャラ。毎年、必殺技などが微妙に変化しながら、飛び道具の闇払いと突進技の荒咬みのどちらかを使って闘ってきた。

今作では！？

学ランを着ているイラストから想像すると、闇払いを使って荒咬みを使わない可能性が高いと思われるが、最近の京は荒咬み使用が多いので、どちらになるかが興味津々。荒咬み系のほうがやや強そうな気もするが……。

格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法

KOFシリーズの顔

日本出身

RYU リュウ

格闘ゲーム主人公の元祖

格闘スタイル：空手をベースとした格闘術

日本出身

こんなキャラだ！

※画面はSUPER STREET FIGHTER II Xのもの

CAPCOM側の顔といえばこのリュウをおいてほかには居ないだろう。10年以上もプレーヤーに愛されてきたキャラだけあって、技、戦法がかなり高レベルで確立されている。プレイモアが作るリュウは果たして……。

今作では！？

だれもが知っているであろう「跳ばせて落とす」戦法が、スピーディーな展開で通用するかが見どころだ。そろそろ新技が欲しいと思う人も多そうなキャラだが、そこのところはどうなって出てくるか？　注目していこう。

アルカディアがズバリ予想!!①
新システムによるゲーム性とは？

新たなシステムが搭載されるのか？　既存のシステムを洗練してくるのか？　まだ見ぬシステム体系に期待だ！

ガード

※画面はTHE KING OF FIGHTERS '96のもの

普通のガードから空中ガード、ジャストディフェンスやブロッキングなどに代表される攻撃をさばく系など、さまざまなガード方法が今までに登場してきた。シンプルさを追求して通常のガード以外が無いのか？　統計的に強力な場合が多い空中ガードがあるのか？　想像は尽きない……。

空中ガードがあるか無いかは、戦法が大きく変わると思われるだけに、かなり気になるところだ。

ゲージ

※画面はSTREET FIGHTER ZERO3のもの
※画面はTHE KING OF FIGHTERS 2002のもの

近年のゲームには必ずといっていいほどある、体力ゲージ以外のゲージ。恐らく存在するであろう、何かしらのゲージは、ゲーム性にかかわってきやすいものなので、その詳細を早く知りたいところ。また、ガードクラッシュなどが分かるようなゲージが入ることも予想できるね。

恐らくあるであろうパワーゲージ系以外にゲージはあるのだろうか？　たとえばスタンゲージとか。

ラウンド

※画面はTHE KING OF FIGHTERS 2001のもの

NOT A MATCH!のキャッチから考えると、その対戦形式が従来のラウンド制を廃している可能性も考えつく。1本勝負かもしれないし、KOF2001のように相手との使用キャラ数が違った形になっていることも予想される。果たしてどんな答えが待っているのだろうか？

使用キャラ数やラウンド制が変わるかもしれない。今一番気になる「NOT A MATCH!」

闘いを彩る女戦士

餓狼伝説の紅一点

こんなキャラだ!

※画面はTHE KING OF FIGHTERS 2002のもの

飛び道具である花蝶扇と打撃技の龍炎舞で、長い間闘ってきた舞。龍炎舞の性能が変化しやすく、ときには無敵時間を持っていることもあった。また通常技の判定が強めで、その使い分けも面白いキャラだ。

格闘スタイル：不知火流忍術

日本出身

MAI SHIRANUI 不知火 舞

今作では!?

KOF2002では花蝶扇が強力なだけに、似た感じなら飛び道具キャラ、そうでなければ高いジャンプ軌道を使った空中戦キャラになりそうだ。そして今までにあった多数の超必殺技がどうなるかも注目したいところ。

魅惑の足技で敵をかく乱

格闘スタイル：中国拳法

中国出身

CHUN LI 春麗

こんなキャラだ!

※画面はSTREET FIGHTER III 3rd STRIKEのもの

素早い動きと強力な通常技で相手を押さえ込む戦法が得意な春麗。通常技の判定の強さによっていろいろと技を使い分けることが多く、最近は必殺技も充実している傾向があるため、その活躍は見逃せないだろう。

今作では!?

通常技の判定がどのようになるかは気になるが、それよりも気になるのが空中ガードがあるか無いかであろう。比較的ジャンプ軌道が高い傾向にあるので、空中ガードがあるとその恩恵を受けやすいと思われるからだ。

アルカディアがズバリ予想!!②
キャラクター関連はどうなる？

現在判明している8キャラ以外は？　またコンセプトにあるサバイバルバトルっぽさからいろいろ予想してみよう。

登場キャラクター

SNK側とCAPCOM側から多数の参戦が予想される本作。現在判明している8キャラ以外にだれが参戦する？

SNK側ではKOFシリーズではおなじみのクリスやクーラといったキャラが、人気が高い傾向にあるので候補に挙がっているのでは？　また、アースクェイクには度肝を抜かれたが、同ゲームの半蔵や、ナコルルの妹であるリムルル、龍虎の拳の如月影二なんかも、本命ではなさそうだが久々に姿を拝みたいところ。

CAPCOM側ではVS.シリーズに結構いろいろなキャラが出そろっているので、初登場のキャラは多くなさそうだが、ストリートファイターZEROシリーズで有名なローズ、ヴァンパイアシリーズ皆勤賞のビシャモン辺りは限りなく本命に近い位置に居るのでは？

乱入もあるか？

1対1以外の対戦になるかもしれないが、そうなったときの操作法も気になるね。

1対1の闘いばかりではなさそうなことを予感させるSNK VS. CAPCOM。今までにも1対1ではない対戦格闘ゲームはあるが、それらと同じ感じになるかもしれない。たとえば、KOF'99～2001まであったストライカーシステムのような、攻撃補助系のキャラと一緒に闘ったり、VS.シリーズにあったヴァリアブルアシストシステムも思い付く。特に最新のヴァリアブルアシストシステムは、プレイヤーキャラ＝アシストキャラなために体力があるので、本作のコンセプトに最も近いシステムなのでは？　こんな感じで従来のものでサバイバル感を予想してみたが、一番見えにくい部分なのは間違いないので、続報が楽しみだ。

※画面はそれぞれ下記のもの。
クリス：THE KING OF FIGHTERS 2002　服部半蔵：サムライスピリッツ
ビシャモン：ヴァンパイアハンター　ローズ：STREET FIGHTER ZERO3

ライバルだけでなく渋いキャラも登場だ！

八神庵 IORI YAGAMI

バランスの取れた強キャラ

こんなキャラだ！

画面はTHE KING OF FIGHTERS 2002のもの

京と並ぶバランスキャラとしてKOF'95以降から活躍する庵。飛び道具、突進技、対空の三拍子そろった必殺技で、毎年一定以上の強さをキープしている。超必殺技の演出も派手で、魅力の一つになっているぞ。

今作では!?

技関連で大きな変更が無ければ、庵を使う場合に最も注目したいのがシステム関連。ゲーム性によって必殺技を使い分けたり、対空技の選択が重要になるからだ。それでも扱いやすいのは間違い無さそうだ。

格闘スタイル：八神流古武術＋本能

日本出身

KEN ケン

昇竜拳を武器に活躍するか？

こんなキャラだ！

画面はSUPER STREET FIGHTER II Xのもの

CAPCOM側のおなじみキャラ。時を刻むたびにリュウとケンの差別化が図られ、リュウは波動拳、ケンは昇龍拳が強くなった傾向にある。ストリートファイターⅢ 3rdストライクではトップクラスのキャラだ。

今作では!?

今までの必殺技に前転や足技といった多様な技があったケン。これらがあると闘いにかなり幅が出てきそうだ。通常技も結構使っていくタイプになりそうだが、特に重要な一文字蹴りのリーチがどうなるかに注目したい。

格闘スタイル：空手をベースとした格闘術

アメリカ出身

HUGO ヒューゴー

必殺技に注目が集まる！

こんなキャラだ！

画面はSTREET FIGHTER III 3rd STRIKEのもの

ストリートファイターⅢシリーズの投げキャラといえば、このヒューゴー。ブロッキングを絡めたその投げっぷりに、一部の熱狂的なファンが居るのは間違い無い。アクの強い打撃必殺技をどう使うかも面白い要素だ。

今作では!?

ブロッキングが無い場合に、投げ以外の技性能がどうなるかがポイント。アクの強い必殺技をうまく使う形になるか？　それとも使いやすい打撃技が加わって、投げまくりのキャラになるのか？　投げのシステムも興味深いね。

格闘スタイル：プロレス

ドイツ出身

投稿を募集するぞ！

「闘劇」の興奮さめやらぬうちに早くも新世代を予感させる格闘ゲームの登場だ！　集まったキャラは、SNKとCAPCOMの歴代オールスター。みんなのキャラクターにかける熱い思いをイラストや文章にして投稿してくれ！　力作を待っているぞ。

（愛知県　[illegible]）
☆初投稿とは思えない、迫力のイラスト！後ろにケンが居るのが分かるかな？

（北海道　ぷぷるんさん）
☆ちょっと重厚な学ランポサマ。イメージイラストでは大人びていたけれどゲーム中では!?

闘劇
SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

結果速報

史上初にして至高の武闘会 「闘劇」は数々の激闘とともに伝説となる！

去る二〇〇三年三月二十二・二十三日、歴史的な瞬間が千葉県・幕張メッセ第10ホールに訪れた。「闘劇」本戦、開催。かつてない規模の格闘ゲーム大会は、一大歌劇のごとく燃え上がった。熱く、そして鮮やかに……。

会場に集まった好きなジャンルやタイトルがバラバラのはずの観客も、神業に魅了され熱気に呑まれる。大型モニターに映るキャラクターの一挙一動に、会場全体が躍る！

選手だけではなく、観客側も一瞬とて気を抜くことは許されない展開。かつてない大舞台の緊張感が、解説者をして「これが闘劇マジックだ!!」と言わしめる予想不可能の結果ばかりを呼ぶ。

ほぼすべてのタイトルに番狂わせが続出し、一筋縄ではいかない戦いが選手たちを苦しめるも、ここまで勝ち上がったその実力は本物だった。奇跡のような技のすべてを尽くして「闘劇」を制した者には、観客のだれもが「最強」の賞賛を惜しまなかった！

3月22日、「闘劇」本戦初日。この日は各タイトルの予備予選に続いて個人戦決勝が行なわれ、早朝から終了にかけて選手、観客を問わず一体となって盛り上がった。

予選各戦はもはや予選とは思えぬ好カードの連続だった。特に「KOF 2002」では前回の惨敗を引きずる日本勢と、海を越え乗り込んできた韓国勢との息もつかせぬ激闘が展開。また「SCII」では日米対決という予想だにしないカードが実現し、最後は「カプエス2」の超絶技巧の連続に会場全体が熱狂した。

明けて23日の団体戦（「GGXX」「スパIIX」「VF4EVO」「ストIII3rd」）も圧巻だった。「ウメハラ」のように複数タイトル同時出場の有名選手や「2D連合」の予備予選通過といったドラマも会場を沸かせた。緊迫のベスト4選抜戦では、優勝候補が次々と敗る大番狂わせが続く。最終局面では奇跡の逆転劇や怒涛の三立て優勝など大波乱が続出。「闘劇」はかつてない興奮をもって、大団円を迎えた。

個人戦 結果速報

見どころは何といっても「闘劇」の大本命ともいえる「ウメハラ」への挑戦権を賭けた、RCマスター「ときど」と、唯一の関西勢「井上」の壮絶な試合。「井上」がKグルーヴ最強の意地を見せるも、やはりAグルーヴ+完璧なRCの牙城はきつく、「ときど」が勝利をもぎ取る。

決勝リーグでの使用グルーヴの傾向は、Cが二人、Kが二人、そして残りはAグルーヴという結果。やはり、オリコンと前転キャンセルの強力さが目立ったといえるだろう。

準決勝で当たった「ときど」(右)と「井上」(左)。こちらも白熱した闘いとなった。

己の戦法合わせたグルーブセレクトが、勝敗の鍵をにぎる!

優勝 ときど (POWER STICK/神奈川)

決勝戦は、Cの「ウメハラ」と、Aの「ときど」による壮絶な戦いとなった。互いにRCを最大限に活用した立ち回りをこなしていたが、オリコンを要所で決めていった「ときど」に勝利の軍配が上がったぞ。

前キャン、オリコンともに精度の高さは大会随一だった。

SOULCALIBUR II

[illegible]「刑事長」(右)とアルテナ[illegible](左)。かなり燃えた一コマ

[illegible]本命といわれた面々、次々と敗れ[illegible] [illegible] 見どころは[illegible]

実力が拮抗した好勝負が続出! 決勝は一撃必殺の判断力勝負!

優勝 刑事長 [illegible]

[illegible]

大本命のプレッシャーをはね[illegible]

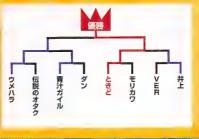
THE KING OF FIGHTERS 2002

何といっても見どころは韓国勢の活躍。超絶ヴァネッサを操る「バッシュ」、テクニカルキャラ・アンヘルが極まっている「Black Angel」の二人。対戦に必要な能力をすべて持ち合わせているといっても過言ではない。さらに、多数派のビリー、チョイ同キャラ対戦では立ち回りの上手さを存分に見せ付けていたぞ。

優勝 大御所 (アミューズメントエース津田沼/千葉)

決勝戦は「大御所」のクラークが爆発! 1ラウンド最後のローリングクレイドル～ナパームストレッチ～フランケンシュタイナーに会場は騒然! あまりの動揺からか、韓国のエース「バッシュ」がコンボミスする場面も見られた。

キツイといわれるシェルミー、クラークでの優勝に感動!

惜しくも敗れたものの、超絶テクニックを備えた韓国勢(奥左:リー、奥右:アクマ、手前左:Black Angel、手前右:バッシュ)。

韓国vs.日本の因縁対決が再燃! 決着は決勝戦までもつれ込んだ!

チーム戦 結果速報

注目のチームが一、二回戦で次々と轟沈。大会を制したのは……、【ひこねファイトクラブ】！

「ウメハラ」「ラオウ」が女性プレイヤー「ユキノ」に撃破され、【ゴッドハンド】が一回戦で敗退したり、【チームじゅうぜろ】も二回戦で敗退するといった、優勝候補が次々と敗れる波乱の展開を見せた今大会。どのプレイヤーも洗練された動きを見せ、ヒット確認スーパーアーツの精度は非常に高かったのだが、そこはやはり大会。連続技をミスをする姿も多く見られた。また、【KRD】の「ビスタチオ」が操るトゥエルブが【ひこねファイトクラブ】を追い詰めていたのが非常に印象的だったぞ。

まことで六立て達成の瞬間。これでまこと人口が増えるきっかけになる!?

ABC
梅門（エレナ）
なが（ケン）
マチコ（ユリアン）

ビートライブ
スペルマスターJ（ケン）
オナニズム（ユリアン）
メタ（春麗）

優勝

ひこねファイトクラブ
清松（ケン）
上野（ユン）
いづ（まこと）

若松組ウンチネル組長ハウス
ボス（ヤン）
だんな（ダッドリー）
KO（ユン）

優勝 ひこねファイトクラブ
（アーケードゲームカレッジ／愛知）

「梅門」のエレナが冴える【ABC】と相対するのは、「いづ」のまことがノリにノっていた【ひこねファイトクラブ】。なんと、決勝戦でも「いづ」のまことが爆発！ 鋭い攻めで【ABC】をまさかの三立てで優勝を向かえたぞ。

まことの主戦法は、展開が素早く、気絶を狙いやすい「唐草」を絡めた連続的な攻め。攻撃力の高さからいって、大会向きなキャラであることが分かる。なにしろ「いづ」は、準決勝も三立てで勝利しているのだから本物だ！

「いづ」が操る、まことの大活躍で優勝を手にしたぞ！（写真左から、清松、上野、いづ）

米国選手の代表格「アレックス」。彼は今大会で現役引退を表明。

今なお遊ばれ続けられている本作。この「闘劇」で一つの節目を迎えたのかもしれない……。

優勝 オトチュン軍団

詳報は次号にて掲載！ 乞うご期待!!

研ぎ澄まされた戦場へ、熱意を再装填せよ

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（シャープリロード）
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月末予定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

前作『GGXX』から1年弱……、ついに最新作『#RELOAD』が登場！　攻略第1回は、ロボカイの性能と旧キャラ変更点の解説に加えて、システムのおさらいなどを掲載するぞ。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレス……フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
【 】……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

取扱説明書1：ゲージシステム解説

温度計の仕組み

●特定の行動を取ることで温度上昇し、その温度に対応して➡＋HSの性能が3段階に変化（パワーアップ）。
●温度が上昇するとロボカイの顔色が赤く変化、さらに上昇すると熱暴走してダメージを受ける。
●➡＋HSを出すと放熱（温度低下）。
●特定の状態中は常に放熱（一定のペースで温度低下）。

電力ゲージの横にある丸いゲージが温度計。特定の行動（左のデータベースを参照）を行なうと温度が上昇し、一定の温度を超すとそれに応じて➡＋HSの性能が変化。ただし、温度が上がり過ぎると熱暴走してしまう。➡＋HSには温度を下げる放熱効果もあり、Lv1～2は中程度、Lv3は大幅に温度が低下。また、通常時、ダッシュ時は時間とともに少しずつ自動放熱され、オーバークロック時、一撃準備時は自動放熱が大きく熱暴走することは無い。

温度計による➡＋HSの変化

Lv1（50℃未満）　**Lv2**（50℃以上）　**Lv3**（80℃以上）

レベル上昇とともにさまざまな面でパワーアップ。Lv2～3はガードされても有利なので、まず温度を上げてから攻めるのも手。

電力ゲージの仕組み

●カイ電波ヒットで増加。攻撃以外のアクティブプレイ中、座談カイの上に乗っている最中、痛カイ撃ヒット後の充電動作中、オーバークロック中も時間とともに増加。ネガティブペナルティやオーバークロック中の自爆で減少。
●目盛りの数に応じて電力ゲージ対応技のレベルが上昇、性能が上がる。対応技使用で電力ゲージ1目盛り消費。

電力ゲージは他キャラのテンションゲージに相当し、目盛りの数と色によってゲージ量が判別できる。1目盛り：10%、目盛りの色：赤＝25%未満、緑＝25%以上、青＝50%以上となっている。

また、電力ゲージ対応技はゲージ量に応じて性能が3段階に変化。1目盛り未満でLv1、1目盛り以上5未満でLv2、目盛り5以上でLv3に変わる。

なお、電力ゲージ対応技は喰らっとくカイ、町内カイばーげん、カイ幕ホームラン、カイ現象の四つ。

電力ゲージによる必殺技の変化

Lv1（1目盛り未満）　**Lv2**（1目盛り以上）　**Lv3**（5目盛り以上）

写真は喰らっとくカイの場合。主にヒット数と射程の面でパワーアップしていく。Lv3はどの対応技（必殺技）も強力だ。

吾輩はソウ簡単には扱えんゾ!!

ロボカイ ROBO-KY

独自の要素が多いロボカイは、まずその仕組みを理解することが重要。機械を使うなら、まずは取扱説明書を読めということだ（笑）。

Text：パチ

温度計補足：内部的な温度設定には各行動による上下が随時反映されているが、温度計のメーターは動くスピードに上限があるため、たとえ温度の上がる技を連続で出したとしても、そのペース以上でメーターが上がることは無い。そして、➡＋HSの性能を決めるのは、内部的な温度ではなくメーターの示す温度。この特性を活かせば、➡＋HSがより強力になるぞ。

取扱説明書3：データベース

●コマンドリスト

必殺技		R
座談カイ	しゃがみD	―
喰らっとくカイ？	↓↘→+S（電）	×
カイ現象	↓↙←+S（電）	○
①カイ幕ホームラン	→↓↘+HS（電）	○
町内カイば一げん	空中で↓↘→+S（電）	×
痛カイ撃	一定時間ダッシュ後にPorKorSorHS	○
カイ電波	密着して→↘↓↙←+K	○
覚醒必殺技		
駄目な奴は何をやっても駄目	↓↘→↓↘→+S	○
限カイらば一ず	↓↘→↓↘→+P	×
カイ心の一撃	①地上ヒット時に自動発生	○
一撃必殺技		
13カイ弾	↓↘→↓↘→+HS	―

※Rはロマキャン可能、（電）は電力ゲージ使用

●ガトリングコンビネーションルート

●温度計に影響のある技／行動

温度が上昇する技／行動	
バックステップ	+4.5℃
しゃがみK	+10.8℃
ジャンプHS	+9℃
→+P	+22.5℃
カイ幕ホームラン（Lv1）	+13.5℃
痛カイ撃	+4.5℃
町内カイば一げん（Lv1）	+18℃
町内カイば一げん（Lv2～3）	+9℃
喰らっとくカイ	+9℃
カイ現象（Lv1）	+13.5℃
温度が低下する技／行動	
自然放熱（※）	毎秒−2.4℃
ダッシュ	毎秒−2.7℃
→+HS（Lv1～2）	−13.5℃
→+HS（Lv3）	−18.9℃

※オーバークロック中と一撃必殺準備後は毎秒−54℃

●カラーバリエーション

取扱説明書2：主要通常技&各種必殺技について

主要通常技

1 ●→+P／出始めから上半身が無敵でリーチが長く、しかも早い。ガードされても間合いが離れるので反撃は受けない。また、温度の上昇値が高く、飛び道具判定でもある。

2 しゃがみK／下段判定のスライディング。連続技の始動や接近手段として使える。

3 立ちHS／発生4フレームと異常の早さを持ち、発生と同時にフォースロマキャン可能。割り込みや相打ち対空に。

●→+HS／温度で性能が変化。レベル飛び道具判定で、カウンターヒット時はよろけを誘発。Lv2以上はリーチと持続に優れ、固めに役立つ。

必殺技

4 座談カイ／一定時間持続する充電マットを敷く。これに乗ると電力ゲージが少しずつ増加（最大3目盛り程度）。

●喰らっとくカイ？／バスターが発射する。Lvが上がるごとに射程が2倍、3倍と延びヒット[illegible]ていく。起き攻めに使おう。

A カイ現象／下半身を馬に変形させて突進する技で、発生前に空中判定となる。Lvが上がると発生、移動距離（2倍、3倍）、硬直（ガード時の硬直差は+2、+8、+9）などの性能が上昇する。

●カイ幕ホームラン／対空技。Lv1は攻撃発生直前まで無敵。Lv2はヒット数が2に増加し、発生が3フレームとなる上に攻撃発生後まで無敵。Lv3はさらに無敵時間が長くなる。また、Lv3初段ヒット時は自動でカイ心の一撃に移行する。

B 町内カイは一げん／腕から5ミサイルを発射する。レベルにより軌道が変化し、Lv1は一定距離を直進した後に落下。Lv2は出始めに相手の居た場所をサーチして飛ぶ。Lv3は一定距離を直進後、四つの小型弾に分裂。相手の居た場所を中心にサーチして飛ぶ。

5 痛カイ撃／一定距離以上ダッシュした後に出せる突進攻撃。ヒット時は挑発ポーズを取り、その間は電力ゲージが増加する。このポーズは移動以外の行動でキャンセル可能。攻撃発生直前から発生直後まで完全無敵な上に、ガード後の状況は五分の高性能技。

6 カイ電波／相手のテンションゲージを吸収するコマンド投げ。相手のゲージが多いほど吸収量とダメージが増加。

覚醒・一撃必殺技

C 駄目な奴は何をやっても駄目／駄目の文字を出しつつ拳で連打する。連続技専用。

●限カイらば一ず／オーバークロック状態となり、電力ゲージ自動増加、放熱が早く絶対にオーバーヒートしない、ダッシュ速度アップ、といった効果を得られる。頭上のカウントダウンが終わると自爆してダメージを受けるが（これでK.O.されることは無い）、周囲に長時間持続する攻撃判定を持った衝撃波が発生する。

●カイ心の一撃／Lv3カイ幕ホームランからの派生技。通常ヒット時の追撃はほぼ無理。

D 13カイ弾／ロボカイの口から小型ロボカイが出現する。後でお仕置きされそうな技。

基本連続技

- Ⅰジャンプ［P→S］Ⓙ［K→D］
- Ⅱジャンプ S（カウンターヒット）→駄目な奴は何をやっても駄目
- Ⅲ［しゃがみK→しゃがみS］～立ちHS Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ S Ⓙ［S→HS］
- Ⅳダスト～ホーミングジャンプ→D→D

Ⅰは対空連続技。ジャンプDを出したらレバーを前に入れてなるべく多段ヒットさせよう。Ⅱはカウンターヒット時に地面バウンドの効果を持つジャンプSからヒット確認して狙う。追撃はダッシュ近距離立ちS Ⓙ［K→D］でもいい。Ⅲは立ちHSでの拾いとフォースロマキャンのタイミングが命。主要ダメージ減なのでマスターしておきたい。Ⅳは最初のDを出したらレバーを離し、8～10ヒット程度後にレバーを上に入れてDを押そう。

各種補足：●特殊起き上がり／ダウン中にP+Kを押しっぱなしにすると、約1秒起き上がりを遅くできる。●しゃがみS／ダウンを奪える下段技。●しゃがみHS／飛び道具判定だが空中ガード不能。動作終了直前にフォースロマキャン可能。●立ち回り／遠距離立ちS（カウンターヒット）や→+Pでダウンさせ、起き上がりに喰らっとくカイ？を重ねて攻めよう。詳しくは次号にて!!

#RELOAD変更点

スレイヤー SLAYER

血を吸う宇宙の変更により一発逆転性は薄れたが、それを補う新たな能力が加わっているぞ。目に見えにくい細かな変更点にも注目だ。

Text：真珊世

本当に血を吸う驚異の効果

最大の変更点は血を吸う宇宙。連続で決めにくくなり気絶もさせにくくなったが（欄外参照）、体力が回復するようになったのがポイント。ダッシュキャンセルを駆使すれば5～6回は決められるため、その回復量はバカにできない。相手の体力が多い（ダメージが大きい）ときは回復重視、少ないときは連続技重視で追撃するのが理想になるはずだ。

次に注目したいのはKマッパハンチ。硬直が2フレーム減少したので、ガードされても2フレーム不利になるだけ。けん制に使いやすくなった。

通常技ではジャンプHS＆しゃがみHSが強化。どちらもカウンターヒット時の見返りがおいしい。また、➡＋HSは空中ヒット時にほとんどダウン復帰されなくなった半面、吹っ飛びの低さから追撃しにくくなっている。カウンターヒット時も立ちK→デッドオンタイムなどで我慢しよう。

バックステップ[illegible]ルの無敵時間は最大[illegible]

『GGXX』からの変更点

- ●空中ダッシュ：移動速度が低下／滞空時間が減少
- ●バックステップ：ジャンプでキャンセルした際に残る無敵時間の最大値が19Fから14Fに
- ●しゃがみHS：ダメージが48から52に／発生－1F／カウンターヒット時、垂直に浮くように／基底ダメージ補正が追加（80%）
- ●足払い：ダメージが30から36に／硬直－1F
- ●➡＋K：横方向への移動距離が増加／滞空時間－1F／フェイント（押しっぱなし）の滞空時間が減少
- ●➡＋HS：発生－1F／空中ヒット時の相手の吹っ飛びが低く／ダウン復帰不能時間が増加
- ●ジャンプHS：カウンターヒット時、地面バウンドに
- ●ジャンプD：カウンターヒット時、よろけに
- ●Kマッパハンチ：硬直－2F
- ●アンダープレッシャー：ダメージが30から36に／発生－1F／硬直－1F／移動速度が上昇
- ●イッツ レイト：ダメージが44から[illegible]に／硬直－4F／攻撃判定発生まで対投げ無敵に
- ●アンダートゥ：基底ダメージ補正が追加（70%）
- ●血を吸う宇宙：よろけ時間が減少／ヒットバックが増加／基底ダメージ補正が70%から75%に／与えたダメージの半分体力回復／気絶値が増加（2.0に）／連続技に組み込むとヒット数が増加するように（ゲームシステム面での変更点によるもの）

#RELOAD変更点

イノ I-NO

通常技のダメージ減少など、連続技は小さくまとまった感もあるが、必殺技やダッシュが強化され、より攻撃的な闘い方が可能に。

Text：パチ

攻撃力は低下したが必殺技が強力に

通常技を見ていくと、立ちHSなどの攻撃力が減少、ジャンプKに90%の基底ダメージ補正追加など、全体的に連続技の威力が下がる仕様に。また、ジャンプKは発生が4から5フレームになった上、持続時間が大幅に減少。攻撃判定も弱体化したため、ジャンプや空中ダッシュからの安易な跳び込みはできなくなった。だが、ダッシュの速度が上がっているので、そこから出す分にはさほど影響は無い。

強化点では大木をさする手に注目したい。Sは7～15フレーム目に、HSは12～24フレーム目に対投げ無敵が追加され、さらにSは発生が21から20フレームに早まっている。接近手段としてより使いやすくなったといえるだろう。

HS狂言実行は、回転終了後の3フレーム間、フォースロマキャン可能。どう使うか[illegible]
[illegible]の変更に[illegible]連係が不可能[illegible]仕掛けよう。

『GGXX』からの変更点

- ●防御能力：防御力が低下（1.0から1.125に）／気絶耐久値が60から55に
- ●ダッシュ：移動速度が上昇／動作中のやられ判定が前～上方向に大きく
- ●立ちHS：ダメージが55から43に
- ●しゃがみS：硬直＋2F／やられ判定が弱体化
- ●しゃがみHS：ダメージが46から35に
- ●ジャンプK：発生＋1F／持続－9F／硬直＋9F／基底ダメージ補正が追加（90%）／攻撃判定が弱体化
- ●ジャンプS：ダメージが28から23に
- ●ジャンプD：着地硬直＋1F／フォルトレスでキャンセルしたときの浮きが低く
- ●S大木をさする手：発生－1F／硬直－1F／移動速度が上昇／移動中に対投げ無敵が追加
- ●HS大木をさする手：移動速度が上昇／移動中に対投げ無敵が追加
- ●HS狂言実行：フォースロマキャン対応技に
- ●惑際desperate：攻撃判定が強化（密着時に全段ヒットしやすくなった）
- ●限界フォルテッシモ：ガード中の相手が立ち、しゃがみを切り替えられるように

#RELOAD変更点

ブリジット BRIDGET

フォースロマキャン対応技が増え、連係の可能性も大幅UP。パワーキャラからテクニカルキャラに変身だ。

Text：OYZ

フォースロマキャンによる新たな連係の予感

通常技はほとんど変わってないが、必殺技は変更が目立つブリジット。それらを使って新たな連係を組んでみよう。

注目はロジャーラッシュとジャッグドロジャー（地上）のフォースロマキャン。どちらも呼び出し動作を大幅にカットできるぞ。自分とYOYOの間に相手が居る状況なら、遠距離立ちS→ロジャーラッシュなどからフォースロマキャンを使えば、簡単に挟み込みつつ攻撃することができる。

もう一つのおすすめはロジャーハグ。ロック中に各種引き戻し技を出せるようになったので、ロック後の選択肢が大幅に増加。例えばダッシュが無いポチョムキンに対しては、ロック中に俺とキルマシーンを出せば、まずガードさせることができる。強力だ。

最後に、俺とキルマシーンはダメージが減少し、持続時間も若干短くなっている。相手を追い詰めにくいので注意。

メンテナンス中の[illegible]目の前から斜め上へ出る[illegible]

『GGXX』からの変更点

- ●防御能力：防御力が低下（1.13から1.16に）／気絶耐久値が60から55に／根性レベルが1から0に
- ●➡＋P：発生＋1F／硬直＋1F／移動距離が減少
- ●ジャンプ⬇＋S：ダメージが46から35に
- ●デッドアングル：無敵時間＋2F
- ●ロジャーラッシュ：フォースロマキャン対応技に
- ●ジャッグドロジャー（地上）：移動速度が2倍に／持続－80F／フォースロマキャン対応技に
- ●ジャッグドロジャー（空中）：移動速度が2倍に／持続－80F／発生＋1F／硬直＋4F
- ●ロジャーハグ：発生＋4F／硬直－3F／ホーミング速度が低下／持続が減少／ダメージが12から30に／ロック後、ロジャーハグ以外の引き戻し技が使用可能に
- ●地上スターシップ：ダメージが21から22に
- ●空中スターシップ：ダメージが21から18に／無敵時間－1F／落下速度が低下／着地硬直＋6F／ブリジットの浮き方が高く
- ●俺とキルマシーン：[illegible]／持続－12F
- ●ループ ザ ループ：発生＋1F／回転時間＋1F
- ●メンテナンス中の悲劇：発生が早く（実質8F）／爆発が目の前から前斜め上へ進むような軌道で出るように／硬直が増加

スレイヤー補足：血を吸う宇宙×n＋αは、ヒット数増加により気絶値に補正がかかるため、今のところ一発気絶は絶望的……。　イノ補足：ジャンプDのフォルトレスキャンセルは浮きが低くなり、頑張って連発しないと落ちてきてしまう。　ブリジット補足：ジャッグドロジャーの移動速度が上がったので、本作では相手の後ろに置いて挟み込む方が強力だ。

#RELOAD変更点

カイ=キスク KY KISKE

戦術に影響する大きな変更点は二つ。活用して新たな連続技を作れば、ダメージ効率が格段に上がるだろう。

Text：DYZ

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

強化された技を戦術に組み込む

カイには大きな変更点が二つある。それぞれ解説しよう。

まずはHSヴェイパースラスト。よほど高い位置で当てない限り、ダウン復帰されることは無い。対空の➡+Pの後は、【➡+P→近距離立ちS（→しゃがみHS）Ⓖ→HSヴェイパースラスト】を決めてダウンを奪い、起き攻めを狙おう。通常投げロマキャン後も、ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓖ→HSヴェイパースラスト】で起き攻めが狙えるぞ。

次にしゃがみHS。空中ヒット時に相手が手前へ吹っ飛ぶので、対空に使ったときの見返りが増加。対空は➡+Pが基本だが、置いておく感じのしゃがみHSもオススメだ。

しゃがみHS後はキャンセルでHSヴェイパースラストを仕込んでおけば、ヒット時は連続技に。相打ちになった場合も、【近距離立ちS→しゃがみHS】→HSヴェイパースラストの連続技が決められるぞ。

HSヴェ[illegible]不能時間が[illegible]に。

『GGXX』からの変更点

- ●立ちHS：発生－1F／ダメージが37から42に
- ●しゃがみHS：硬直－10F／ダメージが30から28に／攻撃レベルが5から4に／カウンターヒット時、浮きに／相手の吹っ飛びが手前方向に
- ●ジャンプP：発生－1F
- ●➡+P：硬直+4F／攻撃判定が弱体化／基底ダメージ補正が追加（90％）
- ●➡+HS：ヒット時、相手がしゃがみやられに
- ●空中スタンエッジ：フォースロマキャン対応技に
- ●Sヴェイパースラスト：ダメージが42から48に／相手の吹っ飛びが低く
- ●HSヴェイパースラスト：ダメージが50から52に／基底ダメージ補正が追加（80％）／相手の横方向への吹っ飛びが大きく／ダウン復帰不能時間が増加
- ●スタンディッパー：硬直+1F
- ●グリードセバー：着地寸前の攻撃判定が消失／攻撃判定が弱体化
- ●ライド・ザ・ライトニング：ダメージが32から36に／無敵時間+3F／攻撃判定が上下に強化／出始めの速度が上昇

#RELOAD変更点

メイ MAY

イルカさんの強化により、連続技、立ち回り共に大幅パワーアップ。起き攻めを確立させて勝率アップだ。

Text：ケンちゃん

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

必殺技の強化に注目

メイは各種イルカさんの性能が大きく変わり、連続技と立ち回りが強化されている。

イルカさん・縦はダウン復帰不能時間が延びたことによって、ある程度低い位置でヒットさればダウンを奪えるので、連続技の締めに最適。さらに上方向への攻撃判定も強化されたので、先読み対空としても利用価値が高い。

Sイルカさん・横は発生が早くなっているので、連続技用として前作以上に重宝する。足払いやしゃがみHSの先端をヒットさせた後に出した場合、前作では相手キャラによって空振りしていたが、本作ではほぼ確実にヒット。ダメージ効率が上昇している。

オーバーヘッド・キッスはダウン復帰不能時間が延び、大抵の場合はダウンを奪える。もともと投げに対する無敵時間があるので投げ返されにくく、見返りも増えたため、積極的に狙う価値があるぞ。

強化され対空に[illegible]イルカさん・縦[illegible]

『GGXX』からの変更点

- ●遠距離立ちS：下方向への攻撃判定が小さく
- ●ダスト：ダメージが45から38に／気絶値が1.75に
- ●Sイルカさん・横：発生－2F／持続－7F／上～前方向への攻撃判定が強化
- ●HSイルカさん・横：移動速度が上昇／上～前方向への攻撃判定が強化
- ●イルカさん・縦：ダウン復帰不能時間の増加／上昇中の攻撃判定が強化
- ●レスティブローリング（地上）：発生－4F／着地硬直－4F／1段目のダウン復帰不能時間が増加
- ●拍手で迎えてください：パワーアップに要する時間が減少／18秒で自動放出
- ●オーバーヘッド・キッス：ダウン復帰不能時間が増加

#RELOAD変更点

ミリア=レイジ MILLIA RAGE

新たなフォースロマキャン対応技が加わり、立ち回りはパワーアップ。攻撃力の低下をどうフォローするかがカギだ。

Text：ケンちゃん

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

連続技の威力低下を新要素で補おう

性能の変化している技が少ないため、機動力を活かして逃げ回りつつ、相手のスキを突いて攻め込むスタイルは変わらない。だが、連続技のダメージが全体的に低下しているので、より多くの回数、起き攻めを仕掛けることになる。

変更点の中で特に注目したいのはバッドムーン。跳ね返った直後にフォースロマキャンできるようになり（ヒット時や空振り時も可能）、使い勝手がよくなっている。ヒット時にフォースロマキャンすれば、【しゃがみP→立ちP】で追撃できる上、ガード時も攻めを継続できるので、とっさの場面でガードを崩す手段として活用していこう。

また、サイレントフォースは基底ダメージ補正を受けるようになり、回収範囲も狭くなっている。対空技をつぶすといった使い方は変わらないか、カウンターヒット時の見返りが小さくなったのは痛い。

バッドムーンフ[illegible]の追加は大きい。中段[illegible]

『GGXX』からの変更点

- ●空中バックステップ：やられ判定が大きく
- ●ダスト：発生－2F／硬直－2F
- ●ジャンプD：ダメージが40から36に／通常ヒット時、相手の吹っ飛びが横方向へ大きく／持続+1F／攻撃判定が強化／着地硬直+1F
- ●デッドアングル：硬直+5F
- ●通常投げ：基底ダメージ補正が50％から40％に
- ●アイアンセイバー：ダメージが48から36に／基底ダメージ補正が追加（90％）
- ●バッドムーン：基底ダメージ補正が追加（80％）／フォースロマキャン対応技に
- ●HSタンデムトップ：ガードバランス減少値が増加
- ●サイレントフォース：ガードバランス減少値が増加／基底ダメージ補正が追加（80％）／回収範囲が狭く

カイ補足：➡+Pは硬直がそれなりに増えているので、対空使用時に空振りするとやや危険。　**メイ補足：**オーバーヘッド・キッス後の追撃は、【しゃがみS→立ちHS】→グレート山田アタック→しゃがみS→イルカさん・縦がオススメ。　**ミリア補足：**バッドムーンフォースロマキャンからの追撃はかなりシビア。最初はメイなどの軽いキャラ相手に練習しよう。

※P16～23に掲載している変更点は、メーカーからの資料を元に、編集部で追加、修正したものです。また、リスト中のFはフレームを表します。

#RELOAD変更点

チップ＝ザナフ CHIPP ZANUFF

主要けん制技はわずかに弱体化しているが、強化された技もある。それらをうまく組み込み、戦力アップを図ろう。

けん制技は弱体化するもガード崩し能力は上昇

主力の対空＆けん制技である➡＋Pは発生が9フレームに。γブレード（ダウン追い打ち）後のガトリングの2発目以降に使うとダウン復帰されるので注意。足払いは攻撃レベルの低下により、ガード時の硬直差が倍加（-8）したのが痛い。また、遠距離立ちSも発生が7フレームに遅くなっている。

幻朧斬は発生が早くなり移動速度も上昇、フォースロマキャンの受付時間も増えている。さらにダストの発生も早くなったので、ガードを崩す能力は上がったといえる。

そのほか、万鬼滅殺は空中の相手に連続ヒットしやすくなったので、足払い（要キャンセル）やγブレード地上ヒット後の追撃に使用可能だ。

万鬼滅砕はダメージがア…、立ちHSからヒット確認で決める連続技の価値が増えた。…吹っ飛び…った。おかげ…くない。

Text：パチ

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

『GGXX』からの変更点

- ●遠距離立ちS：発生＋1F／硬直＋1F
- ●➡＋P：動作速度が発生7F・持続5F・1〜2段目の間隔9F・持続6F・硬直12Fから発生9F・持続3F・1〜2段目の間隔9F・持続5F・硬直10Fに
- ●ダスト：発生−4F／硬直＋4F
- ●足払い：攻撃レベルが3から2に／ダメージが30から26に／硬直＋2F
- ●αプラス：カウンターヒット時、壁バウンドに
- ●βブレード（地上）：相手の吹っ飛びが高く／ダウン復帰不能時間が増加／1段目のダメージが32から30に
- ●βブレード（空中）：着地硬直−5F
- ●幻狼斬：発生−2F／移動速度が上昇／着地＋9F／フォースロマキャンの受付時間＋1F
- ●削岩脚：移動ベクトルが下方向に変化
- ●万鬼滅砕：連打部分のダメージが8から9に／空中ヒット時の相手の吹っ飛びが変化し、空中の相手にヒットしやすく

#RELOAD変更点

ファウスト FAUST

当然とでもいうべきか、『GGXX』で猛威を振るった技が軒並みパワーダウン。しかし、強化点も多いぞ。

押しは弱くなったが遠距離戦は強力に

前作では驚異的な強さを誇った遠距離立ちSだが、リーチ、移動距離、発生、硬直とさまざまな面でパワーダウン。【遠距離立ちS→足払い】のガトリングが無くなっているのも痛い。また、連続技の要である槍点遠心乱舞は、フォースロマキャンの消失とガードバランス減少値や解除時の硬直の調整により、画面端限定連続技の狙いやすさやゲージ効率が低下。ただ、派生技へ移行できるまでの時間が短くなったので、ガード時は前方移動を出す連係が強力だ。

強化点は【しゃがみHS→立ちorしゃがみP】に注目。何が出るかな？が出せないときに、しゃがみHSの硬直を減らす手段が増えたのはうれしい。

闘い方だが、遠距離立ちSが弱体化したので自ら攻め込むことは控え、強力になったレレレの突きとしゃがみHSによるけん制を駆使した遠距離戦を重視するといいだろう。

前（後ろ）から行…フォースロマキャンが追加。…った。

Text：パチ

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

『GGXX』からの変更点

- ●ガトリング：しゃがみHSから立ちP、しゃがみPへのガトリングが追加／【遠距離立ちS→足払い】が消失
- ●遠距離立ちS：リーチが短く／移動距離が減少／発生＋1F／硬直＋3F
- ●足払い：硬直＋5F
- ●ジャンプD：カウンターヒット時、よろけに／気絶値が増加（1.0に）／ダウン効果が消失／着地硬直＋1F
- ●レレレの突き：発生−1F／持続−5F／硬直−4F
- ●毒：ダメージが2〜8から4〜10に（残体力で変化）
- ●前からいきますよ、後ろからいきますよ：硬直＋2F／フォースロマキャン対応技に
- ●槍点遠心乱舞：ガードバランス減少値が増加／動けるようになるまでの時間−4F／解除時の硬直＋8F／フォースロマキャンが不可能に
- ●前方移動：カウンターヒット時、壁バウンドに
- ●ぐろーいんぐふらわー：ダメージが50から35に／気絶値が増加（2.0に）／硬直−2F
- ●爆だろ？俺、爆だろ？：発生−6F
- ●槍点遠心乱舞からのごーいんぐまいうぇい：ダメージが20から16に／発生−2F／軌道が低く
- ●愛：飛び道具扱いに
- ●ごーいんぐまいうぇい：ガードバランス減少値の増加／ダウン復帰不能時間の減少
- ●刺激的絶命拳：持続−24F／移動速度が上昇／フォースロマキャン対応技に

#RELOAD変更点

梅喧 BAIKEN

妖刺陣や足払いは弱体化したが、数ある強化点で十二分にカバーできるハズだ。

強化要素を活かした闘い方を構築せよ

手痛い変更点は、妖刺陣の弱体化。ガード時に反撃されやすくなった上、基底ダメージ補正が付いたので、ヒット後に連続技を決めても前作ほどのダメージは望めなくなった。足払いにも基底ダメージ補正が付くなど、ダメージ面では全体的に弱体化している。

強化された技の中では、何といっても裂羅のリーチが長くなり、フォースロマキャン対応技になったことが重要。

また、➡＋Kの出始めが対投げ無敵になったので、新しく追加された【しゃがみK→➡＋K】としゃがみKからの通常投げを使い分ければ二択を迫れる。攻撃レベルの上昇により、ガードされても2フレーム有利になっているぞ。

ジャンプDは、地上ヒット時もダウンを奪えるようになり、低めの空中ダッシュから【S→D】での奇襲が強力に。その後は低空空中ダッシュ畳替しが起き上がりに重なるぞ。

妖斬扇は相手の浮き…ロマキャン→畳替しが決め…注目。

Text：ハメコ。

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

『GGXX』からの変更点

- ●空中ダッシュ：性能が低下
- ●ガトリング：【しゃがみK→➡＋K】、【立ちHS→➡＋K】が追加
- ●近距離立ちS：攻撃判定が上下に強化
- ●遠距離立ちS：攻撃判定が上下に狭く／やられ判定が小さく
- ●足払い：基底ダメージ補正が追加（70%）／硬直＋4F／攻撃判定が弱体化
- ●ダスト：発生−4F
- ●➡＋K：攻撃レベルが3から4に／ダメージが22から24に／出始めが対投げ無敵に
- ●ジャンプD：地上ヒット時、ダウンに／ガードバランス減少量が増加
- ●畳替し：フォースロマキャンのタイミングが遅く／フォースロマキャンの受付時間＋1F
- ●妖刺陣：攻撃レベルが3から2に／ヒットバックが減少／基底ダメージ補正が追加（70%）／相手の吹っ飛びが高く／ダウン復帰不能時間が減少／硬直＋4F
- ●回り込み：フォースロマキャン対応技に
- ●裂羅：持続時間−2F／動作全体が被カウンター扱いに／リーチが長く／フォースロマキャン対応技に
- ●妖斬扇：相手の吹っ飛びが高くなり、地上ヒット時はダウン復帰可能に

チップ補足：削岩脚の軌道がより真下へ向かうように。フォルトレスキャンセルで軌道を変化させやすい？　**ファウスト補足**：刺激的絶命拳は技後（ヒット時含む）の挑発ポーズ中にフォースロマキャン可能。持続も短くなったのでブッ放しやすいぞ。**梅喧補足**：妖刺陣が空中で通常ヒットした後はダウン復帰されてしまうので、間に合う追撃はハイジャンプ【S→D】程度。

アクセル=ロウ
AXL LOW

変更された点が比較的少なく、痛いのはS雷影鎖撃の弱体化ぐらい。これまで通りボンバーしとく？

Text：ハメコ。

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

フォースロマキャンはもう楽勝!?

弱体化で目に付くのは、S雷影鎖撃ヒット後の相手の浮きが低くなったこと。奇襲や立ちP空中カウンターヒット時に役立っていたので、追撃がほぼ不可能になったのは痛い。なお、天放石は4フレーム、蜂巣箱は1フレーム、失敗時の硬直が増加しているが、ほとんど気にならない程度だ。

強化された点では、鎌閃撃フォースロマキャンの受付時間が2フレームに増えたのがうれしい。攻めに組み込み、ガードさせた後はダッシュから通常投げと【➡+P→足払い】の二択を迫るといい。

そのほか、➡+Kはジャンプキャンセル可能に。近距離立ちSより若干だがダメージが大きいので、鎌閃撃【しゃがみS→➡+K】Ⓙアクセルボンバーなど、連続技の中継に組み込もう。また、➡+Pは攻撃レベルが上がったため、ガード時の状況が2フレーム有利となっているぞ。

鎌閃撃はフォースロマキャン[illegible]の難度が低下。連続技[illegible]る。

『GGXX』からの変更点

- ●ガトリング：ジャンプ【P→➡+P】、ジャンプ【K→➡+P】が追加
- ●➡+P：攻撃レベルが2から3に
- ●➡+K：ジャンプキャンセルが可能に
- ●ダスト：発生−3F／持続−2F／硬直+3F
- ●鎌閃撃：フォースロマキャンの受付時間+1F
- ●天放石：硬直+4F
- ●蜂巣箱：硬直+1F
- ●S雷影鎖撃：ダメージが[illegible]に／相手の吹っ飛び方が低く
- ●百重鎌焼：[illegible]

御津 闇慈
ANJI MITO

数多くの細かな変更点は、そのほとんどがプラス要素！ リニューアルした闇慈は、とにかくけん制が強くなってるぞ。

Text：真帽世

Pカラー　Kカラー　Sカラー　HSカラー　Dカラー　スタートカラー

地味ながら驚くほどパワーアップ

最初に目に付くのは一誠奥義「彩」。それ自体のダメージは前作と大差無いが、ガードバランス減少量の関係で追撃した際のダメージが激増。特に陰を決めた場合のダメージが強烈でうれしい限りだ。

一誠奥義「彩」から[illegible]一気にパワー[illegible]

残り二つの覚醒必殺技も強化された。天神脚はタメ時間が短くなって出しやすくなり、花鳥風月は地上の相手に対してほぼ確実に決まるようになった（空中ヒット時は相変わらず空振りしやすいが）。

次はけん制技。遠距離立ちSと立ちHSの強化、特に立ちHSのリーチが長くなったことは大きな変更点だ。中間距離で立ちHSを振り回し、ヒット時は一誠奥義「彩」を決めるという、けん制からの連続技が強力なので使っていこう。

後は疾関係が結構変化している。疾自体は攻撃レベル上昇、跳ね返り軌道が低くと強化されているが、しゃがみKや近距離立ちSのヒットバック距離が増えているので、起き攻めで中下段同時攻撃を狙う連係はアレンジが必要だ。

細かな変更点ではジャンプDが重要。硬直時間が短くなったので、ジャンプ上昇中にジャンプD→落下時にジャンプS or 空中ダッシュという動きがやりやすくなっている。

最後に風神からの派生技、針・壱式に追加されたフォースロマキャンについて。攻撃発生前にタイミングがあるため、反撃回避に使うほか、ジャンプ属性を仕込んで空中ダッシュや2段ジャンプに移行し、攻めの起点としていこう。

新しいフォースロマキャンは反撃を回避できることが[illegible]空中ダッシュする手もアリ

[illegible]を変化させ[illegible]めのジャ[illegible]

『GGXX』からの変更点

- ●ガトリング：ジャンプ【HS→D】が追加
- ●近距離立ちS：発生+1F／ヒットバックが増加
- ●遠距離立ちS：攻撃判定が強化
- ●立ちHS：発生−2F／硬直+1F／ガードポイントの発生が遅く／若干前進するように／リーチが長く／連打キャンセルで➡+Pへ移行可能に
- ●しゃがみK：ヒットバックが増加
- ●しゃがみS：遅めキャンセルの受付時間が増加
- ●しゃがみHS：連打キャンセルで➡+Pへ移行可能に
- ●➡+P：攻撃レベルが4から5に／発生+1F／硬直−6F／よろけ時間が減少／ダメージが28から24に／遅めキャンセルの受付時間が増加
- ●➡+K：相手の吹っ飛び方が変化／ガードポイントの持続時間が増加／硬直+1F／連打キャンセルで立ちKへ移行可能に
- ●➡+HS：ダウン[illegible]が増加／連打キャンセルで➡+Pへ移行可能に
- ●ジャンプHS：ダメージが36から32に
- ●ジャンプD：相手の浮きと吹っ飛び距離が減少／硬直−4F／着地硬直−2F／連打キャンセルを行なえるようになるタイミングが3F早く
- ●疾：跳ね返りの軌道が低く／攻撃レベルが3から4に
- ●S風神：ダメージが40から30に／空中ヒット時、相手の吹っ飛びが低く
- ●針・壱式：発生+1F／落下速度[illegible]／着地硬直が減少／フォースロマキャン対応技に
- ●一足飛び：ジャンプ[illegible]動作の[illegible]／移動距離が増加
- ●紅：出始めが対打撃無敵に
- ●P戒：ダメージが42から32に／攻撃判定が強化
- ●K戒：ダメージが25から50に／攻撃レベルが3から4に／発生+1F／ヒット時、たたき付けに／カウンターヒット時、地面バウンドに／着地硬直−4F／攻撃判定が強化／フォースロマキャン対応技に
- ●針・弐式：ダメージが18から16に
- ●一誠奥義「彩」：硬直−4F／フォースロマキャンのタイミングが遅く／ダメージが20から12に／ガードバランス減少量が減少
- ●天神脚：ダメージが20から[illegible]に／ガードバランス減少量が減少／タメ時間が減少
- ●花鳥風月：暗転後確定するように／ダメージが50から40に／対投げ無敵が追加

1段階上のプレイを目指すために GGXX豆知識集 〜etc.編〜

投げ入力のコツ

通常投げに失敗すると普通はHSの技が出てしまうが、HSとP、K、Sのいずれかを同時に押せば、失敗時にそれぞれ（P、K、S）の通常技が出てくれる。ただし、レバー⬅の場合は投げることができない（フォルトレスになるため）。

逆にレバー⬅で投げるときは、HSを押した直後にP、K、Sのいずれかを押せば（いわゆるずらし押し）、失敗しても暴発したHSの技の出始めをフォルトレスでキャンセルできる。素早い入力が必要とされるが、リスクが大幅に減るため、効果は非常に大きい。

なお、これらの入力法は空中投げにも流用可能だ。

連打キャンセル

厳密にはガトリングと異なる連打キャンセル。最初の技が空振り時も可能なことと、攻撃判定の無い硬直の部分でも可能なのが特徴。ただし、特定のタイミングでしか行なえず、中にはかなり遅めのタイミングでのみ可能なものも。

代表的なつなぎは、ロボカイのしゃがみS→立ちHSや、闇慈の➡+HS→➡+P、ジャンプD→各種ジャンプ攻撃など。連打の利くPやK系の技も、ガトリングの場合と連打キャンセルの場合があるぞ。

アクセル補足：新たなガトリングルート、ジャンプ【P→➡+P】と【K→➡+P】だが、今のところ有効な使い方は見つかっていない。➡+Pのダメージも小さいので、無理して使う必要は無い!?
闇慈補足：立ちHSは出始めにガードポイントが無くなったので、飛び込み攻撃などにガードポイントを合わせたいときは、➡+HSを使っていこう。

『#RELOAD』を知る！
システム変更点解説

細かな変更ながら、連続技に影響が出るものも。どこが変わったのか、しっかり把握しておこう。

Text：OYZ

変更点リスト

- ①連続技を重ねることによるヒットバックの増加、浮きの減少、ダウン復帰不能時間の減少が激しく
- ②直前ガード時にテンションゲージが溜まるように
- ③相手から逃げるような前進行動を取った際、アクティブではなくネガティブと判断するように
- ④相手との距離が一定以内の場合は、ネガティブな行動を取ってもペナルティが無くなった
- ⑤連続技として投げ技を決めた際にヒット数が増加するように

まずは①から。『GGXX』では、連続技を決めている時間が長くなるほど、ヒットバックが大きく、相手の浮きが低く、ダウン復帰不能時間が短くなるのだが、本作ではその変化がより顕著に。前作でギリギリつながっていた空中連続技（ファウストのジャンプK・Sが代表例）は、ダウン復帰されるようになっていることが多いので注意。特に演出時間の長い投げ技や覚醒必殺技の後は、その後の連続技を見直す必要があるぞ。なお、ヒットバックについては左の写真を参照してほしい。

●例：ポチョムキンを使って、画面端でポチョムキンバスタ→［近距離立ちS→しゃがみHS］を決めた際の間合い

より間合いが離れるようになったことが分かる。空中連続技中も適用される。

次に②の変更点。具体的な増加量（基本値）は、1回につき0.5％（ロボカイは6％）だ。

直前ガードはテンションゲージが溜まるように。…

③は具体的に説明しよう。相手を跳び越しつつ相手から離れるように2段ジャンプした場合、前作では逃げているにもかかわらず、テンションゲージがたまっていた。これが本作では、しっかりネガティブな行動と判断されるようになっているのだ。

④の一定距離は160ドット以内。後方ジャンプやバックステップなどを行なっても、ネガティブと判断されないぞ。

最後に⑤。これは主によけ状態の相手を投げた際に適用される。スレイヤーの血を吸う宇宙×∩などが代表例だ。

新たな連係を作り出そう！
新生フォースロマキャン一覧

タイミングが命のフォースロマキャン。リストと写真を参照して、そのタイミングをつかもう。

Text：OYZ

本作から加わったフォースロマキャンは以下の通り。写真は受け付けが始まった瞬間のものだ。タイミングが変わった技もあるので要チェック。

なお、無くなったフォースロマキャンはエディのSインヴァイトヘルとファウストの槍点遠心乱舞の二つだ。

キャラ名	写真	技名	タイミング	[illegible]
タイミングが変更された対応技				
ソル	1	ガンフレイム	炎が見えてから7〜8F目（4F早くなった）	2
	2	ファフニール	攻撃判定が発生した瞬間から3F（後ろに2F延長）	4
チップ	3	幻朧斬	相手の首を斬る瞬間から2F（後ろに1F延長）	2
梅喧	4	畳替し	写真参照（10F遅くなり、受付幅が1F延長）	4
アクセル	5	鎌閃撃	鎌のエフェクトが出てから4〜5F目（後ろに1F延長）	2
闇慈	6	一誠奥義「彩」	11段目の攻撃判定が出た瞬間。扇子を口元に当てた瞬間（大幅に遅くなった）	2
本作から追加された対応技				
ロボカイ	7	立ちHS	攻撃判定が発生した瞬間から4F	4
	8	しゃがみHS	動作開始から34〜35F目（発生は14F）	2
	9	痛カイ撃	攻撃判定が発生する4〜6F前	3
イノ	10	HS狂言実行	突進が終わって降下し始める瞬間から3F	3
ザッパ	11	落ちといてください	動作開始から13〜16F目（発生は10F）	4
	12	近づくと逝きます	動作開始から23〜26F目（発生は20F）	4
ブリジット	13	ロジャーラッシュ	ロジャーがしゃべり始める瞬間	2
	14	ジャックドロジャー（地上）	ロジャーがしゃべり始める瞬間	2
カイ	15	空中スタンエッジ	着地した瞬間から3F	3
ミリア	16	バッドムーン	ミリアの顔が見えた瞬間から3F（ガード時、ヒット時、空振り時すべて可能）	3
ポチョムキン	17	しゃがみHS	攻撃判定が無くなった瞬間から3F	3
	18	➡+HS	攻撃判定が発生する2〜3F前	2
ファウスト	19	前から（後ろから）いきますよ	攻撃判定が発生した瞬間から2F	2
	20	前から（後ろから）いきますよ	攻撃判定が発生した瞬間から2F	2
	21	刺激的絶命拳	技後の挑発ポーズ中（ガード時、ヒット時、空振り時すべて可能）	41
梅喧	22	裂羅	攻撃判定が発生した瞬間から2F	2
	23	回り込み	無敵時間が切れた瞬間から3F	3
闇慈	24	針・壱式	写真参照	3
	25	K戒	頂点に達した瞬間	3
テスタメント	26	➡+HS	動作開始から23〜27F（発生は13F）	5
	27	ウォレント	出現してから27〜29F	3
	28	マスターオブパペット	攻撃判定が発生した瞬間から3F	3
ディズィー	29	しゃがみHS	攻撃判定が発生した瞬間から3F	3
	30	➡+HS	攻撃判定が発生した瞬間から3F	3
	31	足払い	攻撃判定が発生した瞬間から3F	3

※F=フレーム

攻撃判定発生後に受け付けタイミングのあるフォースロマキャンが増えたので、注意点を一つ。この手の受け付けタイミングを持つ打撃技は、相手に当てた場合、そのヒットストップが終わって動作が進んでから受け付けタイミングが訪れるので、当てたときと空振りしたときでタイミングが異なる。ただ、飛び道具は自キャラにヒットストップが掛からないので常に一定だ。

©Hitmaker / SEGA, 2003

※画面写真および記事内容は開発中のものです。製品版では変更される可能性があることをご了承ください。

40枚のトレーディングカードを使用し、同一マップ上で4人まで対戦を行なえる『アヴァロンの鍵』。今回は、具体的なゲームルールの解説と、開発者インタビューの二本立てでお送りしよう。

Text：C・LAN、伊勢猫

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：未定
■使用基板：TRIFORCE

一人前の魔法使いになるべく、40枚のカードを駆使すべし！

モンスターカード

マップ上の移動、および戦闘に使用する。さまざまな能力を持っている。

手札の続く限り行動可能なので、カードは使い切った方が得。ただ、丸腰だと戦闘支援カードが無いことがバレてしまう。

戦闘支援カード

戦闘時にモンスターを強化。戦闘支援として使えるモンスターも居る。

戦闘は侵攻側から攻撃。配置モンスターは足止めに有効だが、敗北するとライフが減るので、よく考えて置きたい。

ACUバージョンで判明した、根幹のゲームシステム

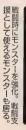
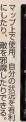
AOUエキスポでは、ほぼ一日中「120分待ち」の状態だった『アヴァロンの鍵』だが、幸運にも後日じっくりとプレイできる機会を得ることができた。

このとき分かったのは、AOUエキスポの1プレイでは今一つ判然としなかった、1対3でのゲーム進行、勝敗決定の要因などの、根幹を成すゲームシステムだ。鍵を持ってほこらを目指すホルダーと、これを阻止する三人のチェイサー、というのが基本の図式となるが、ここで非常に重要なのがライフである。1ターン経過する度に自動的に減少し、何もしなければ3ターンでゲームオーバーとなってしまう。そうならないためのライフ回復手段がほこらへの到達であり、戦闘での勝利なのだ。このバージョンでは3ターンで終了しても10分以上遊べたが、これはターンの待ち時間が無限に設定されていたことも影響していると思われる。

それでは次ページから、本作のゲームシステムをさらに細かく解説していこう。

マップ上で使用。自分の状況を有利にしたり、敵を邪魔したりできる。

初期デッキとレアリティー

新事実が続々と発覚！ 練り込まれたゲームシステムの謎に迫る!!

MOVE ～マップ上の移動～

モンスターカードは戦闘要員でありながら、プレイヤー移動用の足としても機能する。カードには4色の属性があり、これに合致するマスを、移動力の数だけ進める（使ったカードは捨て札になる）。戦闘能力は弱くても、"移動に使えば、赤2の移動力をプラス"といった能力を持つカードも多い。

例えば上で紹介しているモンスター「ピノ」は、緑属性で移動力は「2」。マップ移動に使うと、左の3カ所が移動対象となる。

上の写真でプレイヤーが居るマスは「無属性マス」。どの属性でも移動可能だ。

BASIC ～基本ルール～

鍵を持ったプレイヤーをホルダー、残り三人のプレイヤー（満たない場合はCPUが担当）をチェイサーと呼び、この二つの勢力が交互に行動する形でゲームは進行する。ホルダーが一人で動けるのに対して、チェイサーは三人同時に行動するのが特徴だ。いずれかのチェイサーがホルダーの居るマスに止まると戦闘を仕掛けることができ、勝てばその時点でホルダーが入れ替わる。ホルダーの居るマスに複数のチェイサーが止まったときは着順に戦闘し、勝利者が出た時点でチェイサーターンは終了。つまり、できるだけ早くホルダーに追い付いた方がいいというわけだ。

ホルダーはモンスターを配置しておかないと、無防備な状態で戦闘することに。

ホルダーとチェイサーの行動がワンセットで1ターン。鍵を奪えば、すぐにホルダーとして動ける。

LIFE ～ライフ～

本作において、極めて重要なリソースがライフである。ターンが終わると自動的に減っていくため、ゲームを続ける（＝ライフを回復する）ためには、否が応でもホルダーとなり、ほこらに到達する必要がある。一つのマップにほこらは4カ所あるが、赤く光った場所のみが対象で、ここに到達するとホルダーの行動が評価される。これがICカードに記録され、評価が上がれば、称号授与やコスチューム変化などの特典があるようだ。ほこら到達後は、次の目標となるほこらが示され、今度はそこを目指してチェイスを繰り広げる。

AOUバージョンのライフ増減

[illegible]	9
バトルに勝利	+1
バトルに敗北	−2
ほこらに到達	+4
1ターン経過	−3

プレイヤーが最も充実感を得られる、ほこら到達の瞬間。マップは複数存在するとのこと。

BATTLE ～モンスター同士の戦闘～

各プレイヤーは、自ターンの間なら、自分の居るマスにモンスターを配置できる。このマスに対立勢力が止まると戦闘が発生。互いに戦闘支援カードの使用を決定した後、侵攻側から配置側に攻撃する。これで配置側が生き残っていれば、反撃という形で配置側が侵攻側に攻撃……という手順だ。

侵攻側　配置側

侵攻側が圧倒的有利

戦闘時は先に攻撃する侵攻側が圧倒的に有利。攻撃力（剣のマーク）の高いモンスターは概して防御力（盾のマーク）が低めで、戦闘勝利後は侵攻モンスターがそのまま配置される。このため、全体的に「攻めるは易し、守るは難し」という印象を受けた。よって、防御力を高める戦闘支援カードは多めに用意したい。

IMPRESSION インプレッション

アーケードという土壌ではすべてが新機軸のボード型カードゲーム『アヴァロンの鍵』。まだまだ発売は先になる予定だが、その土台は完成している感がある。ここでは、アルカディア取材班によるAOUバージョンのインプレッションをお届けしよう。

マジン（編集）

同じくトレーディングカードを使う『WCCF』に比べると、かなり戦略性を問われるゲームになっていると感じた。ゲーム性や世界観が『WCCF』とは異なっているので、新規プレイヤーを獲得するのは間違い無いだろう。個人的にも、早くカードを手に入れて、デッキを構築したいところ。

蒼之子元帥

今までに無いゲーム性が非常に魅力的だけど、ちょっと気になるのがプレイ料金。現状、少しプレイ時間が長いし、カードも支給されるわけだから、1プレイ300円を下回ることは無いんじゃないかな？　ゲーセンに出回ったら、プレイ回数制限も厳しそう。頑張って行列に参加するか！

[illegible]

正統派な西洋ファンタジーの世界観をベースとしながらも、イラストレーターごとの作風を存分にたん能できるカードイラストが好印象。その中でもバリエーションに富んだモンスターカードは、お気に入りのコレクションとしても楽しめそうな感じで、今から発売が待ち遠しい限り。

[illegible]

1対3ではアッという間にホルダーの座を奪われるかと思いきや、移動に専念すれば意外に逃げられる。ライフが少ないため、足止めモンスターのばら撒きがあまり有効ではない（つぶされて自滅）。ホルダーとチェイサーで欲しいカードが異なるため、デッキでのバランスに悩みそうだ。

アヴァロンの鍵™
THE KEY OF AVALON
開発者インタビュー

先日、幕張メッセで行なわれたAOUエキスポ会場で、衝撃のデビューを飾ったボードゲーム＋TCG（※1）……『アヴァロンの鍵』。そのゲームの全ぼうに迫るべく、開発チームにインタビューを決行してみた。

インタビュアー：C・LAN、伊勢猫、善之字元帥、マジン　（2003年2月某日　ヒットメーカーにて）

場を囲む環境が無い状況を何とかしたかった……

——まず『アヴァロンの鍵』のコンセプトについてお伺いしたいのですが、ボードゲーム＋TCGといったゲームのスタイルはどこからきたのですか？

熊谷　この企画自体を考え始めたのが、大体2年くらい前でしょうか。そのころはボードゲームというヴィジョンがあったわけではなくて、最初はメダルゲームのプッシャーやビンゴみたいな形で、「誰が勝ちを持っていくか？」みたいな雰囲気をビデオゲームで再現できないかと考えていました。だれもが、子供時代にトランプとかボードゲームのような「場を囲む楽しさ」って、原体験として覚えているじゃないですか？　ところが年齢を重ねていくと、そういった機会も減ってしまう……。場とコミュニケーションを取れる仲間が居れば盛り上がれるのに、そういった環境が無い状況を何とかしたかったんです。それでボードゲームみたいな多人数が同時に参加できて、ちょっとした偶然性と戦略性のバランスが取れたゲームがいいのではないかと。ただ、こういったターン制のゲームをアーケードで長く遊ばせるのは厳しかったので、それを実現化させるためにフリーイン・システムを共存させました。それで、「ボードゲームをベースにフリーイン・システムとカードを使ったアーケードゲームを何か考えられないか」と金澤に相談して、そこで出てきた案を元に『アヴァロンの鍵』が出来上がったわけです。

——フリーイン・アウトはコンセプトに見合ったシステムだと思いますが、ゲーム内での勝敗が分かりにくくならないでしょうか？

金澤　そうなんですよ。ゲーム内での勝敗が分かりにくくなる……その点が一番難しい問題でした。どうやってプレイヤーに自分の強さを実感させていくか……悩んだ末に思い付いたのが「鍵」の争奪戦です。これによって「複数のプレイヤーを相手に、鍵をどれだけ長く持っていられるか？」が、プレイヤースキルの反映であったり、自分の優位性の実感につながってくれるのではないかと。ですから、鍵を長く持っているプレイヤーは当然として、戦闘で強いプレイヤーほど、ライフを稼いで長く遊べるようにしてあります。そのサバイバル感というか、三人を相手に長く生き残っていく感覚を楽しめるようにうまく仕上げられたらと思っています。

——デッキ（※2）を一括して読み込むカードリーダーは、企画が立ち上がった当初から存在していたのでしょうか？

熊谷　カードリーダー自体は、数年前にヒットメーカーの方へ開発部署から企画の持ち込みがあったんです。ただ、当時はアーケードで大量のカードを扱うタイプのゲームは手を出しにくいということもあって、ゲームのコンセプトとカードリーダーが全く別々に存在していました。しかし、それが制作を進める内に段々と歩み寄ってきて、最終的に今回の採用に踏み切った……という感じですね。

——デッキを構築するカード以外にも、個人戦績などを記録するICカードを採用した理由は？

金澤　こういったTCGは、カード販売店の対戦スペースへ行けば、みんなで集まって、内輪でやっていると思うんです。ところが、公式戦ともなると、出場する機会がなかなか無い。そこでゲームセンターという公式の場で、自分がどのくらい強いのかを示すためのものとして、ICカードを導入してあります。当然、アイテムを装備させたりする育成の要素も入れる予定ですが、自分の強さが分かる指針として、戦績などを残す意味合いの方が強いですね。

——正統派なゲームの世界観は、デザイナーの田口さんによるところが大きいのでしょうか？

田口　どれだけデザイン的に優れているものでも、敷居が高いものはダメというのが自分の中にありまして、だれもがスッと入れるようなデザインになるよう、気を遣ったつもりです。ですので、プレイヤーキャラクターや全体の印象は、だれもが分かりやすい正統派ファンタジーの世界観にまとめました。とはいえ、モンスターはバラエティー色豊かで、かわいらしいモンスターも多いんですけど。

金澤　カードを見てもらえば分かると思うんですが、モンスターのデザイン原案は、田口がほとんどこなしているんですよ。

田口　1日で5～6キャラくらいはデザインしてました。イラストレーターさんに発注する前段階の作業なため、作業時間が限られていたのが大変だったですけど。

熊谷　カードの裏にプリントされているのが原画で、これを元にイラストレーターの方々にイラストを起こしてもらっています。

——イラストレーターの選定や作画の指示などは、どのように行なったのですか？

田口　最近のカードゲームは、カード絵柄に統一感があるものが多いんですが、それだとコレクションするときに少し寂しいかなと。カードイラストっていうのは、もっと幅が広くて、楽しいものであった方がいいと思うんです。ゲーム中では、カードに描かれたモンスターがポリゴンモデルとして表示されますから、その部分で統一感が取れていれば、イラストは作家さんごとのスタイルが出ていた方がいいかなと……。作家さんの選定に関しても、その方なりの世界を持っていて、それを表現してくれる方であれば依頼しよう……といった感じでした。「イラストの方向性にまとまりが無い！」と言われるかもしれませんが、逆にその部分を楽しんでもらえたらうれしいですね。

——何人ぐらいのイラストレーターがかかわっているのですか？

金澤　全部で13名が参加してます。カードの裏にイラストレーターの名前が入っていますよ。

田口　自分も一枚だけ、イラストレーターとして参加してます。どのカードイラストを描いているかは……実際にゲームが発売されてのお楽しみということで(笑)。

もっと幅が広くて楽しいものがいいかな

モンスターカードの裏面には、カード効果に加えて田口氏のモンスター原画がプリントされている。また、カード右下にはイラストレーター名も表記されている。

——レアリティー(カードの価値)の高いカードほど強いカードなのでしょうか？

金澤　世間一般のカードゲームでも、単体だけで見て強いカードって、強いデッキを構築するときには中堅どころだったりするじゃないですか？　そういったカードは中間のレアリティーにして、組み合わせて使うことで絶大な効果を発揮するカードが、高いレアリティーにしてある感じです。また、モンスターカードの能力は差別化してあるんですが、攻撃と防御の合計数値の幅はそれほど差を付けていません。なので、いわゆる初期デッキでも、手札の運やマップ配置、イベントによっては、勝てるような仕組みになる予定です。

——カードのゲームシステム的な部分の味付けは金澤さんが？

金澤　はい。ゲームとして動き始める前の段階では、紙の上でゲームを作って調整してました。

——元々、TCGには精通していらっしゃったのでしょうか？

金澤　『アヴァロンの鍵』の企画が立ち上がる前までは、『カルドセプト(※3)』をプレイした経験があるぐらいでしたね。そこへ熊谷から話がきて、「ボードゲームベースの、カードを使ったフリーイン・システムのゲーム」というお題をもらって……。それから企画を詰める作業に入り、いろんなカードゲームをプレイしました。

熊谷　当時は、経費を使わずに身銭を切って研究してたよね。その内にハマっちゃったりして(笑)。

金澤　中でも『マジック・ザ・ギャザリング(※4)』はハマりましたね……。仕事を忘れて、かなりの金額を使った覚えがあります。それまで自分の中で、カードゲームって「カードを並べて、単純に勝敗が付くもの」というイメージがあったんです。ところが、カードを集め始めてみると、反則に近いカードが出てくるんですよ(笑)。「こんなカードありか？」みたいな、自分では「これで勝てるだろう」と思ったカードの、上をいくカードが出てくるんです。そういったやり取りが、カードを集めてデッキを組む楽しさなんだなと。ビデオゲームはコインオペレートの関係上、あまりにイカサマっぽいカードは問題あるんですが、そういった部分は可能な限りスポイルしたくないですね。うまくまとめて、ユーザーの方々に楽しんでもらえれば、と思ってます。

Profile

熊谷 美[illegible]

株式会社ヒットメーカー取締役、兼企画プロデュース部部長。過去に携わった代表タイトルは、『パワースマッシュ』シリーズ、『コンフィデンシャルミッション』など。

金澤 [illegible]一郎

株式会社ヒットメーカー企画プロデュース部ディレクター。過去に携わった代表タイトルは、『L.A.マシンガンズ』、『タッチでウノー』など。

田口 [illegible]

株式会社ヒットメーカーデザイン開発部デザイナー。本作にかかわる以前は、ワウ エンターテイメントに所属。過去に携わった代表タイトルは、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』シリーズ、『ヴァンパイアナイト』など。

用語解説

TCG：トレーディングカードにゲーム要素を加えた、トレーディング・カード・ゲームの略称。現在は国内のメーカーから数多くのタイトルが発売されている。

デッキ：カードセットの総称。ルールで定められた規定枚数や同一カード上限を超えなければ、プレイヤーが自由に組み合わせることが可能。『アヴァロンの鍵』では、40枚デッキ&同一カードを4枚まで入れ込むことが可能だ。

『カルドセプト』：コンシューマー機で人気を博したカードボードゲーム。マップ上を移動しながら、カードを使って相手を妨害しつつ土地の価値を高めていく。

『マジック・ザ・ギャザリング』：ブームの火付け役となったアメリカ生まれのTCG。ファンタジー世界を舞台に、さまざまなカードを駆使して1対1で対戦する。

いよいよ発売！ 新たなる闘いに備えよ!!

スコアトライアル開催決定!!

前作で好評を博したスコアトライアルが、『式神の城II』でも開催されることに！　レッツプレイ＆参加!!

詳細はP42にて!!

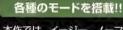
TM

式神の城II
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発売日：4月下旬予定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

ついに発売まで秒読み段階となった、幻想怪奇シューティングの続編『式神の城II』。今回は、ゲームシステムの詳細や各キャラクターの性能データといった予備知識を一挙公開！　来るべき闘いの日に向けて、隅々まで熟読してもらいたい。

Text：伊勢猫

各種のモードを搭載!!

モード選択に加えて、デモシーンのオンorオフも選択できる。

本作では、イージー、ノーマルという難度の異なる二つのゲームモードがあって、開始時に選択が可能。

イージーモードはステージ3までしか遊べない代わりに、敵弾が少なく、ボスの耐久値も低く調整されている。特筆すべきは、ミスとなる状況に陥ると特殊攻撃が自動的に発動する点。実質上、任意に特殊攻撃を使わない限りは、ライフが6個あるのと変わらない状態でプレイできるので、初心者にオススメしたい。

また、以前に2P同時プレイはその組み合わせ専用のデモが用意されている、とお伝えしたが、何とスコアが1P、2P共用となっていることが発覚！　当然、エクステンドも2人同時なので少しお得!?

2P同時プレイは攻撃力が3分の2になるが、総合的な戦力はアップ。ちなみに同キャラは不可能。

ゆがんだ城をめぐる戦いの幕開け

本作『式神の城II』は、全5ステージ（ノーマルモード時）で構成されている。さらに各ステージは二つのセクションに分かれているため、実質的には10ステージ分のボリュームがあるといえる。

前半セクション最後には中ボス、後半セクション最後にはステージボスが待っており、ステージ道中を一定エリア（時間）進むとボス戦に突入。

ボス戦には制限時間が設定されており（画面上部にカウントが表示）、時間切れになると画面外から次々と「鬼」が出現！　この鬼は倒すことができない上、ボスを倒すかコンティニューするまで消えることが無いため、非常に厳しい展開となってしまう。

なお、時間切れ後に30秒が経過するとボスが自爆、強制的にステージクリアとなる。

道中のタイム表示とタイムの継続は無くなったが、ザコを素早く倒すとより多くの得点が出る[illegible]は健在。

ボス戦で粘り過ぎると鬼が出現！　破壊することができず、時間とともにどんどん増えていくぞ!!

基本操作解説

基本操作は1レバー＋3ボタン。レバー入力で自機キャラクターを操作し、3つのボタンは対応した攻撃を繰り出す。それぞれ、Aボタン連打orCボタンで「通常攻撃（ショット）」を撃つことができ、Aボタンを押し続けることで「式神攻撃」を使用可能。Bボタンは「特殊攻撃（ボンバー）」を発動する。

遊戯機構解説 其之壱

基本システムと攻撃バリエーション

- **ライフゲージ**：プレイヤーキャラの耐久力表示。1ミスで1ゲージ減り、すべて無くなった時点でゲームオーバー。
- **特殊攻撃ストック**：特殊攻撃のストック数。初期状態は3発で、エクステンドやミスによって1発増える（最大5発）。
- **×8アクション数**：獲得した×8アクションの合計数。エリアクリア時にボーナス得点に換算され、リセットされる。

画面情報の見方

- **スコア**：現時点でのスコアを表示。2P同時プレイの場合はそれぞれにスコアが表示されるが、その内容は同じもの（2人のスコアの合計）なので勘違い無きよう。
- **タイムカウント**：各ボスごとに設定された残り時間の表示。ボス戦のみ表示され、カウント0で破壊不能な鬼が大量に出現する。クリア後は残り時間がボーナス得点となる。
- **ボス耐久力ゲージ**：各ボスの耐久力を表示したゲージ。攻撃形態ごとにゲージが分割、独立しており、威力の高い攻撃を使ってもダメージが持ち越されることは無い。

Cボタンをチェック！

Cボタンは通常攻撃の連射ボタンで、お店側でオンorオフの設定が可能。あると便利なので、タイトル画面を見てオフになっていたら、店員さんにお願いしてみよう。

C-BUTTON RAPID-ON

お便り募集：『式神の城』で大好評だったスコアトライアルの開催も決定し、いよいよ盛り上がってきた感の強い『式神の城II』。自分のベストスコアのパスワードをメモして、スコアトライアル係の方へ応募してください。また、担当者が復活を宣言したにもかかわらず、開店休業（？）状態となっている投稿コーナー「式神タブロイド」への投稿もお待ちしております。

事件解決に挑むパートナーは？

異能力者極秘調査ファイル

東京上空に突如として現れた「ゆがんだ城」に挑む7人のプレイヤーキャラを、式神のタイプまで完全解説！　キャラのルックスで選ぶもよし、性能で選ぶもよし……。いろいろと試してみて、自分に合ったキャラと式神を探そう。

キャラ性能評価について

各キャラの基本性能を、移動速度、通常攻撃、式神攻撃（壱式／弐式）、特殊攻撃の6項目について評価。移動速度は通常時のもので、式神使用時はキャラと式神のタイプにより変化する。また、当たり判定は写真上でラインが交差したポイントとなる。

式神使用時の移動速度は、光太郎、小夜、玄乃丈は通常の50%。

金とニーギは、式神によって式神使用時の移動速度が異なる。

特殊攻撃はミスした際にも補充されるので、使わないと損。

エクステンド間近なら、ワザとミスして特殊攻撃を増やす手も。

ライフ＆特殊攻撃回復

ミスで失ったライフゲージ、および特殊攻撃のストック数は、特定の条件を満たせば回復（補充）できる。

ライフゲージについては、スコアが規定のエクステンド値に達した際に、1ゲージ分だけ回復する。

特殊攻撃については、前述のエクステンド時とミスをした際に、1発ずつ補充されるぞ（イージーモードの場合はエクステンド時のみ）。

ただし、どちらも最大数以上には回復しない（ライフは最大3ゲージ、特殊攻撃は最大5発）。特に特殊攻撃は計画的に使っていきたい。

また、2P同時プレイでは共用の合計スコアによりエクステンドしていくが、特殊攻撃のストック数とライフは個別に管理されている。

攻撃バリエーション

通常攻撃

いわゆるショットで、[illegible]

特殊攻撃

いわゆるボム。[illegible]無敵状態となるため、緊急回避に使用可能。ただし、ストック数が無いと使うことができない。ショット同様、[illegible]自動回収されない。

式神攻撃

各キャラ固有の式神を使った攻撃で、無制限に使うことが可能。ただ、基本的に使用中は移動速度が遅くなる。これで敵を倒したときに出現したコインは自動的に回収される。

エクステンドの点数について： ライフゲージ回復＆特殊攻撃ストック数補充の効果があるエクステントは、初期設定ではまず4億点で発生、以降は7億点稼ぐごとに発生する（11億点、18億点、25億点……）。これはイージー、ノーマルのモードに関係なく共通　2P同時プレイの場合は、合計スコアが規定値に達した時点で2人同時にエクステンドする仕組みだ

テンションを上げてスコアを稼ぐ

本作において、最も特徴的で重要なシステムといえる、「テンション・ボーナス・システム」(以下：T.B.S.)。

その概要を簡単に説明すると、「キャラの危険度に応じて、得点効率が上がったり、自キャラがパワーアップする、ハイリスク&ハイリターンなシステム」となってる。

ここでいう危険度とは、自キャラと敵弾や敵機、地形などの距離のこと。それが近ければ近いほど各種得点に掛かる倍率が高くなり、最高時8倍までアップ！ さらに倍率が掛かっている状態で式神攻撃を使って敵を倒すと、出現するコイン(得点アイテム)の数にもその倍率が掛かり、大量のコインが出るようになる。

また、倍率が最高の状態(ハイテンション状態)に限り、通常攻撃が強化されるというメリットもある。ハイテンション攻撃は総じて強力なので、うまく活用していきたい。

T.B.S.によるメリット

ハイテンション攻撃

最高倍率のとき(ハイテンション状態)のみ、通常攻撃の色が赤色に変わり大幅にパワーアップ。連射速度の上昇に加えて、攻撃範囲が広くなり、威力も増加。中には敵や地形を貫通するようになるものも。

コインの大量発生

T.B.S.により倍率が掛かっている状態で、式神攻撃を使って敵を破壊すると、破壊点に加えてコインの出現数にも倍率が掛かる。この際に出現したコインは、式神攻撃の特性にもれず、自動回収される。

コイン自動回収の例外について：得点アイテムのコインは、式神攻撃以外で敵を破壊した場合、基本的には自動回収されない。しかし、各ステージの最後に待ち受ける人型のボスを倒した場合のみ例外で、いかなる方法であっても倒した際に出現するコインは自動回収される。ただしコインの出現枚数に関しては、式神攻撃以外で倒した場合だと増えないので要注意だ。

まずはコレでプレイ!!

初心者向け キャラ選択指南

本作では7キャラ×2タイプで全14タイプと、対戦格闘ゲームばりの数からキャラを選択可能。初プレイではどれを選んでいいか迷ってしまうが……、とりあえずのオススメは下記の4タイプ。イージーモードと組み合わせれば、ゲームの雰囲気が分かるハズ！

初プレイは無理せずにイージーモードがオススメだ。

オススメキャラクター 4タイプ

光太郎・壱式：自動で敵を追尾してくれるザサエさん（式神攻撃）のおかげで、弾避けに専念できるのが強み。弐式へのチェンジも特に問題無く可能。

金大正・壱式：誘導弾付きで威力もなかなかの通常攻撃、範囲が広くやはり威力が高い式神攻撃と、攻撃面が充実。式神攻撃中の移動速度は遅いので注意。

ニーギ・壱式：全体的な性能こそ低めだが、敵弾を完全無効化する式神攻撃は強力。発動までのタイムラグと、効果が切れた瞬間のフォローに注意。

ロジャー・壱式：移動速度が極端に速いため、制御するには慣れが必要だが、ボスをも瞬殺できる式神攻撃は反則ともいえるほどの強さ。そう快感重視で。

ロジャー・サスケ

当たり判定

全キャラ中最高の移動速度と攻撃力を誇るキャラ。通常攻撃は攻撃範囲こそ狭いが、ハイテンション時は貫通性能付きで威力も大。式神攻撃は、ワガメちゃんを召喚してから浮遊爆雷がフルチャージされるまでにかなりのタイムラグが存在する。

移動速度（※）	★★★★★★
通常攻撃	★★★★
式神攻撃・壱式	★★★★★★
式神攻撃・弐式	★★★★★★
特殊攻撃	★★★

※式神使用時は60…

通常攻撃

ノーマル　ハイテンション

攻撃範囲の狭い手裏剣ショットを自機正面に発射する。

特殊攻撃：時空斬

レバーで移動でき、効果時間中は敵の速度が遅くなる。

式神攻撃：暗黒舞踏ワガメちゃん

ワガメちゃんを召喚して浮遊爆雷を生成（時間経過で増加）。壱式はレバーで発射方向を指定でき、弐式はその場に爆雷を設置。

ニーギ

当たり判定

通常攻撃をサポートするオプションは、レバー方向で制御可能。特殊攻撃は時間単位のダメージこそ低いが、効果時間は長い。式神攻撃は自キャラの周囲に表示されるゲージが振り切れるまで（壱式は時間制、弐式は弾数制）、敵弾を吸収・反射できる。

移動速度（※）	★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃・壱式	★★★★
式神攻撃・弐式	★★★★
特殊攻撃	★★★

通常攻撃

ノーマル　ハイテンション

自機＋二つのオプションからリング状ショットを発射。

特殊攻撃：シャーペン烈火

発動場所にとどまり、発射方向をレバーで制御可能。

式神攻撃：グレーター招き猫

敵弾をカットし、反射するバリアを展開。壱式は自機正面に固定＋時間制、弐式は移動方向に展開＋弾数制となっている。

パワーアップ制の廃止については賛否両論あると思うが、それを気にせずパターンを作れるのはうれしい。また、『式神の城』特有のそう快感は高まっており、式神攻撃によるコイン大量生産、ボスキャラの瞬殺など、一度でも体験したら、病み付きになることは請け合い!?

ゲージの分割化による、特殊攻撃の使いどころの変化は？

ステージによっては、嵐のごとく大量のコインが！

×8アクションとクリアボーナス

本作には稼ぎシステムの基本といえるT.B.S.以外にも、いくつかのボーナス要素が存在しており、これらはステージ（セクション）クリア時にボーナスとして加算される。

変わったところでは、本作から追加された「×8アクション」と呼ばれるシステムがある。これはT.B.S.と密接な関係にあるシステムで、最高倍率（ハイテンション状態）で敵を破壊 or コインを回収した回数をカウント。画面左下に「×8：○○」といった形で表示され、それに応じてステージ（セクション）クリア時にボーナス得点が加算される。

これ以外のボーナス要素としては、前作でおなじみのタイムボーナスとアイテムボーナスも健在。×8アクションと同じく、ステージ（セクション）クリア後、成績に応じてボーナス得点が入る。

ハイテンション状態での敵破壊やコイン回収がカウントされ……、

ほかのボーナスと同じく、クリア時にスコアへ換算される。

ステージ（セクション）クリア時のボーナス

タイムボーナス：ボスを倒したときのタイム（画面上部に表示）残量によるボーナス。1フレーム×2万5千点（1フレーム＝1/60秒）で計算してスコアに加算。当然、ボスを早く倒した方が高くなっていく。

アイテムボーナス：そのエリア内で回収したアイテム（コイン）の数によるボーナス。コイン1枚が5千点として計算されるが、ミスしたときに放出されたコイン枚数は、合計数から減算されているので注意。

×8アクションボーナス：ハイテンション状態（倍率8倍）で破壊した敵の数＋回収したコイン枚数に対するボーナス。×8アクション1回を2万点のボーナスに換算して、クリア時にスコアへ加算される。

式神調書

ステージクリア時のAVRについて：ステージリザルト画面ではスコアボーナスの表示に加えて、そのエリアまでのトータルスコアのAVR（アベレージ＝平均値）を知ることが可能。表記内容は「TOP：トッププレイヤーのスコア／AVR：全プレイヤーの平均スコア　YOU：自分のスコア」となっており、それぞれを比較する形でどの程度なのかを判断できる。

AOUエキスポで話題独占の期待作！

F-ZERO™ AC（仮称）

POWERED BY TRIFORCE

先月行なわれたAOUエキスポで大反響を呼んだ近未来レースゲーム、『F-ZERO AC（仮称）』。今月は、新たに判明したAC版専用キャラクターと、斬新な特殊大型筐体の紹介を中心にお届けしていくぞ！

Impression

スーパーファミコン時代から、長い歴史を経てアーケードに登場するこのゲーム。その面白さは、はっきりいって100点満点。最近では珍しい大型体感ゲームの魅力を、ぜひゲームセンターで味わってもらいたい！　スピードジャンキーには、絶対オススメ!!

※画面は開発中のものです。また、筐体イラストはAOUエキスポ出展時のイメージイラストで、筐体仕様は予告無く変更されることがあることをご了承ください。

F-ZERO AC（仮称）
■メーカー：アミューズメントヴィジョン（セガ）［監修：任天堂］
■ジャンル：レース
■操作方法：特殊ステアリング＋2ペダル
■発売日：未定
■使用基板：TRIFORCE

Text：キャサ夫

AC版専用のニューフェイスは総勢10名以上！　そのうち3名が判明した!!

F-ZERO 事典 オフィシャルホームページ　ゲームの稼働開始に先駆けて、『F-ZERO AC（仮称）』『F-ZERO GC（仮称）』のホームページがオープンしたぞ。ゲームの紹介をはじめ開発陣トップからのメッセージ、ムービーやPC壁紙のダウンロードサービスなど、内容盛りだくさんの http://f-zero.jp/

超ハイセンスな特殊大型筐体……その細部を見てみる！

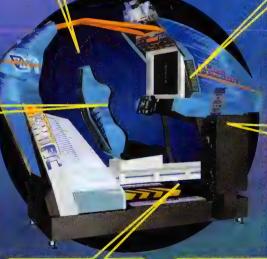
プレイ中はシートベルトを着用

筐体がマシンの挙動に応じて揺れ動くため、普通に座っていたのでは、座席から落っこちてしまいそうになる。そこで、プレイ中はシートベルトを着用しなければならないようになっているぞ。何か本格的……。

GC用メモリーカード挿入口

本作には、ゲームキューブ用ソフト『F-ZERO GC（仮称）』と連動して遊べる要素も盛り込まれる予定。具体的な内容は、まだ明らかにされていないが……果たして？

特殊ステアリング

飛行機の操縦桿に似た特殊ステアリングの操作方法は、下図の通り。左右に曲がるだけでなく、ジャンプ中は上下に傾けることで、重心移動（マシンの先頭部を上下させる）ができる。パドルレバーはキツいコーナーで活躍するが、使用時は普通に曲がるときよりも速度が落ちてしまう。

フットペダルは二つ

右がアクセルで、左がエアブレーキ。この辺はほかのレースゲームと同じだ。

F-ZERO ライセンスカード挿入口

磁気カードを購入すると、オリジナルマシンがもらえる。プレイ毎に与えられるパイロットポイントをためていけば、パーツを購入して、マシンをカスタマイズ可能。

AOUエキスポバージョン コース インプレッション COURSE IMPRESSION

AOUエキスポで遊べたコースは左の三つ。いずれもAOUエキスポで初登場となった、アクション性の高いコースだ。

ライトニング
コース名：サンダーロード

舞台は、異常気象による雷を利用した発電施設地帯。コースレイアウトは非常に複雑で、ショートカットポイントもいくつかありそうだったが……!?

ポートタウン
コース名：シリンダーウェーブ

富が築いたバベルの塔、ポートタウンにあるコース。チューブ状のコースが強い重力を発生させているため、マシンのコースアウトがほとんど無い。

エアロポリス
コース名：スクリュードライブ

全知全能なる人工頭脳が造り出した摩天楼を、超高速で駆け抜ける！　道幅が広くて走りやすいが、起伏が結構激しいため、なかなか手応えのあるコース。

F-ZERO 事典 インターネットランキングにも対応予定！ タイムアタッカーたちに朗報！　本作のインターネットランキング対応が決定したぞ!!　タイムアタックモードのプレイ終了時にパスワードが表示され、そのパスワードをオフィシャルホームページ「F-ZERO.jp」の専用ページで入力することで、全国のプレイヤーとランキングを競えるようになる予定だ。

待望の横スクロールSTGがついに稼働開始!

BORDER DOWN™

Text：京垣

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：4月下旬予定
■使用基板：NAOMI

シンプルな中にも多くの要素が盛り込まれている本作。今回は基本となる攻略の指針と、ステージ1の攻略を掲載する。深い世界観の一端が垣間見られる、各種設定にも要注目だ。

BREAK LASER

自機の武装の中で最も強力かつ、攻略のカギとなるのがこのブレイクレーザーだ。Bボタンを押すと発射でき、最低レベルゲージの半分を消費。ボタンを押し続ければ発射時間を延ばせるが、その分レベルゲージを消費する。

威力が高く敵弾を消す効果もあるため、ボス戦やステージ道中の難所で頼りになる。また、発射時に無敵時間があり、いわゆるボンバーに相当する使い方も可能。積極的に使っていこう。

また、ブレイクレーザーは障害物を貫通するので、通常は撃てない壁の向こう側に居る敵にダメージを与えることもできる。うまく活用していきたい。

敵弾に囲まれたら迷わずブレイクレーザーを使用。ボタンをすぐ離せばゲージの消費は1/2で済む。

障害物の向こうに居る敵を、障害物越しに倒すこともできる。危なくなる前に惜しまず使って損はない。

Tips on BORDERDOWN
覚えておきたいテクニック

何となくプレイしているだけでは、本作のシステムを完全に把握することは難しい。まずは自[illegible]のシステムから少しずつ覚えていき、攻略に活かしていこう。細かな知識でプレイが楽になるぞ。

POWER UP

ショットパワー(レベルゲージ)はコンテナを壊すと出るアイテムを取ると上昇するほか、敵を破壊したり時間の経過によっても少しずつ上昇する。

敵だけに限らず、岩などを破壊してもレベルゲージが上昇する。積極的に破壊しよう。

LASER INTERFERENCE

敵のレーザーに自機のレーザーをぶつけると、攻撃力を持ったレーザー干渉が発生。威力が高く、範囲も広いのでかなり強力だ。

干渉中はゲージの残量に注意。切れた瞬間にミスすることが多いためだ。

MAIN SHOT

中型の敵やボスにはメインショット。ザコや上下の地形に位置している敵にはフルレンジショットを使っていくのが基本だ。

基本はメインショットだが、フルレンジショットも場所によってはかなり有効。

SPEED CHANGE

Cボタンを押すと自機のスピードを3段階に調節可能。スタート時は2速で、ボタンを押すごとに3→1→2→3……と変化する。細かな弾避けが必要なときは1速で、というように使い分けていこう。

SDF

破壊の限りを尽くし、消えるように去っていく
正体不明の敵("F.A"と呼称)に対して、
火星国家連合は初の対外宇宙防衛組織、
Solar system Defence Force(＝SDF)を形成。

しかし、"F.A"から放たれた攻撃により、
主力である小型無人兵器のA.I.が暴走。

完全にコントロールを失った兵器群は、
戦闘区域周囲に甚大な被害をもたらした……。

Prologue ―播種―

人類が火星に降り立ってから数世紀。
宇宙が"可能性"ではなくなった時代。

資源・政治・宗教etc.
さまざまな事項で対立する地球と火星。
それは、いつまでも変わることの無い……
変わることのできない人類の象徴でもあった。

そして、"種"がまかれる。

火星暦332年8月1日
小惑星・ヴェスタ採掘所からの通信途絶

"最初の接触(First Approach)"は、人類に対する敵意だった。

The world of BORDER DOWN

ゲーム中では語られることが少ない、本作の持つ奥深いストーリーと世界観について紹介、解説していく。これらを知った上でプレイすれば、より楽しめること請け合いだ。

ハイスコアを狙え! スコアシステム解説：●ブレイクボーナス……1回のブレイクレーザーで敵や敵弾を破壊し続けると、破壊した数が倍率として敵破壊時の得点に掛かる。敵弾は0点だが、倍率は上昇する。●ボスタイマーボーナス……ボス破壊時のタイマーが0に近いほど高得点になる(最高は0秒の300万点)。同じ時間のずれなら遅いよりは早い方が高い点数を得られる。(左へ)

アグリ・ダックの正面に居ると、レーザーが危険。なるべく距離を取って、ぶつからないように。

マクロファージ後はフルレンジショットを多用すると楽になる（レベルゲージが多いとき限定）。

ステージ道中のポイント

スタート直後なので、敵の攻撃はそれほど激しくない。メインショットとフルレンジショットを使い分けて、アルタイルをできるだけ多く破壊していこう。ザコの中では、少しだが耐久力が高く、弾を撃ちながら自機に突っ込んでくるアルフィルクが油断できない。後は中型機アグリ・ダックのレーザーに気を付けていれば問題無いはずだ。

中ボスを撃破した後も、やはりアルタイルの特攻が危険。画面中央付近の敵を処理しつつ、画面内を大きく動いて対処しよう。

STAGE 1 単独演習:都市

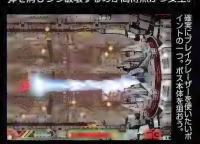
目的：R.A.I.Nシステムと機体「ANTARES」の接続。演習内容：仮想戦闘システムを用いたシミュレーション。戦闘システムの完成度の向上と、パイロットの戦闘システムに対するスキル向上が主な目的。[illegible]仮想都市にF.Aが出現したことを想定。作[illegible]F.Aが居るジオフロント深部へ侵入し、F[illegible]。

大型軌道障壁「マクロファージ」

自機を狙った扇状の弾を中心に攻撃してくるため、画面の左側で避けるようにすると楽になる。ステージ道中でレベルゲージを温存してあれば、ブレイクレーザーで敵弾を消しつつ破壊するのが高得点かつ安全。

確実にブレイクレーザーを使いたいポイントの一つ。ボス本体を狙おう。

地上のアッカドと、アルタイルの弾がやっかい。フルレンジショットを使い、しっかり対処しよう。

ボーダーダウンして到達したレッドのマクロファージは簡単。写真の位置で止まっていればいい。

ボーダーダウンしたときの注意点

グリーンとの相違点は、イエロー、レッド共に序盤から一部、弾を撃ってくるアルタイルが出現すること。また、地上に居るアッカドからの攻撃も加わるため、これをしっかり処理していかないと、かなり危険な状態に陥ってしまうはずだ。

ここで便利なのがフルレンジショット。とりあえず連射しておこう。ただし、レベルゲージが4以上たまっていないと、フルレンジショットが貧弱で頼れない。ステージ道中ではブレイクレーザーを控え、レベルゲージを温存するのが得策といえる。

STAGE 1 ENEMY LIST

ステージ1に登場するザコ敵は全部で7種類。個々の特性を把握し、しっかり対処していこう。なお、掲載している得点はボーダーグリーンのものだ。

中型F.A アグリ・ダック 1,000pts.

自機を狙った弾と正面へのレーザーで攻撃。耐久力が高く、かなり撃ち込まないと破壊することができない。

L-01 ミルザム 300pts.

出現後、変形してピンクの連射弾を発射してる。自機の移動を阻んでくる。弾数が多いため絶好の稼ぎの的にもなる。

FX-08 フェルカド 100pts.

1面ではボーダーレッドにしか出てこない強敵。弧を描くような軌道で移動するため、激突されないよう注意。

中型F.A ハウスブレイカー 1,000pts.

下部にアイテムコンテナを搭載、それを破壊するとパワーアップアイテムを2個出す。攻撃は3way弾のみ。

アッカド 300pts.

地上を歩行している移動砲台。自機を狙って通常弾を撃ってくる。ボーダーグリーンには出現しない敵だ。

AS-10 アルフィルク 300pts.

ゆっくりと自機に向かって近付いてくるのが特徴。見た目の印象に反して意外と耐久力があるので覚えておこう。

FX-02 アルタイル 100pts.

いわゆるザコ戦闘機で、さまざまな動きを見せる。スピードが速く突っ込んでくるタイプには特に注意したい。

火星暦（M.C）332年、小惑星・ヴェスタ発掘所にて原因不明の暴走事件が発生。表向きは事故として処理されたが、記録されたデータの解析により、正体不明の攻撃兵器がA.I制御（※）の機械を暴走させていたことが判明した。

その後、同様の暴走事件が発生したため、その攻撃兵器を"F.A"とし、対策として火星連合軍と研究機関を統合させた組織（SDF）を設立する。なお、混乱を招くため表向きにはこれらの事件は「事故」「テロ」と処理されている。

"F.A"が広範囲にまき散らす"種"（敵弾）に接触した物質・機械は、全ての制御を奪われ、暴走する（＝ザコ敵）。そのため結果的に周囲へ甚大な被害を及ぼす。

（※）宇宙における活動は、A.I制御もしくは遠隔操作での機械の使用に限定されており、有人作業は基本的に禁止されている。

"F.A"とは？

突然出現し、破壊の限りを尽くし去っていく正体不明の攻撃兵器の総称。人類にとって初の未確認物体との接触（First Approach）ということから"F.A"と呼称される。

（右より）●トータルブレイクボーナス……ブレイクレーザーで破壊した敵と敵弾（ヒット数）をカウント、ステージクリア時に1ヒット＝5,000点で換算される。　●ボーダーによる基本点の変化……その時点のボーダーに応じて、敵の点数が変化。それぞれグリーンは1倍、イエローは2倍、レッドは3倍で、ボーダー移動した際は移動先の得点に変更される。

STAGE 1 BOSS

第1形態　円盤弾を確実に処理

大オレンジ弾のばらまきと、破壊可能な円盤弾乱射という、2種類の攻撃を繰り返してくる。

大オレンジ弾は、通常は弾の間隔が広いので、画面左端で上下に動いて避けよう。問題は2回目の円盤弾に切り替わる際の大オレンジ弾。自機の位置に合わせて連射されるので、すぐに動かず一瞬引き付けてから避けるのが正解だ。

円盤弾は破壊することができるので、メインショットで壊しまくり、第2形態に向けてレベルゲージを回復させるといい。

あわてて動くと危険。敵弾を少し引き付けてから移動するのがポイントだ。

円盤弾はレベルゲージ回復のチャンスだが、斜めから発射されないよう注意。

CORONA CORONET

大型F.A コロナ・コロネット

ヴェスタ事件の際に出現した大型敵を解析し、データ化したもの。形態は“飛行形態”と“地上形態”の2種類。一定ダメージを与えると地上に落下し、地上形態になる。攻撃個所は主砲と口のような発射口の2カ所があり、主砲からはSEEDを乱射、発射口からはレーザーが射出される。

第2形態　追い詰められないような弾避けを！

ボスもレーザーを撃ってくる第2形態だが、主要な攻撃はやはり大オレンジ弾になる。

特に、ボスのレーザーで移動できる範囲を制限された状態では、避け続けることが非常に困難。ブレイクレーザーが必須といえるだろう。

ゲージがレベル4と少しあれば、最初のボスのレーザーに対してブレイクレーザーを合わせてレーザー干渉を起こせば、そのままボスを破壊することが可能。ただ、発射口が上下に傾く際にレーザーが外れないように注意しよう。

開幕は正面へのレーザー発射。ほかの攻撃は無いため、メインショットでダメージを与えるチャンスだ。

開幕のレーザーが終わったら、大オレンジ弾のばらまき攻撃。画面左端に位置して、上下の動きだけで避けよう。

2回目のレーザー直前の大オレンジ弾は、正確に自機を狙ってくる。常に自機を移動させ、止まらないように。

レーザーが上下に振られる上、大オレンジ弾のばらまきが厳しい。2回目のレーザーを見たらBボタンを押そう。

ボスの首の振りに合わせて自機を移動させ、レーザー干渉を途切れさせないように。レベルゲージ残量にも要注意。

スピードチェンジを活用

弾幕を避けるために細かな微調整が必要な際や、速度に任せて大きく動きたいときなど、自分の弾避けに応じて色々な速度を試してみるといい。

ノルマクリアのための稼ぎ

ステージ1では、ボスをレーザー干渉に巻き込んで倒すだけでオッケー。第1形態は時間調節のため自爆（目安は残30秒）まで粘り、第2形態最初のレーザーでレーザー干渉、そのままブレイクレーザーを撃ち続けてボスを倒せば、簡単にノルマを突破できる。

中ボスのマクロファージも、3速でなるべく多くの敵弾を巻き込んで倒せば、×90以上まで稼ぐことが可能だ。

第1形態を自爆させて時間を調整。欲張るなら第2形態の2回目のレーザーまで粘ってからレーザー干渉しよう。

R.A.I.N　－発芽－

リダレス社が開発した「脳アルゴリズム獲得型制御システム」を元に、軍事用に開発された遠隔制御戦闘システム。

Remote Artificial Intelligence Network system
略称“R.A.I.N”

パイロットの脳データを、次期主力戦闘機「ANTARES」のメインシステム（擬似脳）へアップロードし、制御するというこのシステムは、従来の無人兵器や遠隔操作兵器の欠点（対応力・反応速度など）を克服し、なおかつ無人兵器の利点（パイロットの居住性を無視した挙動や設計）も兼ねそなえる。

現在パイロットやシステムのテスト段階ではあるが、近い将来の対“F.A”の切り札として、軍部内外から注目されている兵器である。

ANTARES

地形への接触：一般的な横スクロールシューティングと同じく、本作でも地形に接触するとミスになる。ただ、面白いのが「自機のスピードによって地形に接触してからミスになるまでの時間が異なる」という点。1速なら地形に接触し続けてもしばらくはミスにならないが、3速で地形に接触したら一瞬でミスになる。移動速度以外にもこのような違いがあるのだ。

ボスの攻撃パターンはグリーンとほぼ同じだが、難度は高くなっている。

フルレンジショットでのザコ敵処理に最重点を置くようにしたい。

YELLOWスタートの場合

右から左へと高速で移動してくるアルタイルが危険な上、全体的に弾数が多いため、押されてしまいがち。特に敵が去り際に残していく弾がやっかいな存在だ。フルレンジショットを多く使うなどして、常に自機の逃げ道を確保していくよう心掛けたい。

ボス戦は弾の数が増え、速度も上がっているため普通に戦うと厳しいが、レーザー干渉で倒す分には特に問題無いだろう。

REDスタートの場合

基本的にはイエローとそれほど大差無く、地上のアッカドなどに注意すれば、道中はそれほど難しいわけではない。

ただ、中ボスであるマクロファージの弾幕が途中から突然上下にうねり始めるので、ブレイクレーザーは確実に使用すべきだろう。

ボス戦は第2形態の自機狙い大オレンジ弾が極端に速いため、スピードを3速にしておかないと、突然ミスしてしまう可能性大だ。

マクロファージの上下うねり弾はブレイクレーザーで切り抜けよう。

敵弾の速さがボス戦の大幅な難度アップにつながっている。3速必須だ。

IMPRESSION

ブレイクレーザーを使った稼ぎパターンの構築が、本作の魅力の一つ。あ～でもない、こ～でもないと試行錯誤するのが楽しいです。稼いでも辛くならないところがいいですね。

深い世界観とサウンドも必見＆必聴!! 謎に包まれたストーリーも気になるところです。

訓練の場は宇宙へ……

中盤ステージ紹介

ステージを重ねるごとに訓練はより高度な内容へ。ここでは、ステージ2～3の名場面を紹介。

採掘場へと進入していくアンタレス。奥深くには、いったい何が待ち受けているのだろうか？

謎の生体兵器がうごめく。この正体不明の兵器は、[illegible]の一種なのだろうか？

そして舞台は宇宙空間へ。巨大戦艦との戦闘をはじめ、強力な敵機の攻撃を乗り越えることができるか!?

宇宙空間に漂う隕石群が、自機の行く手を阻む。撃ち負ければ間違い無く死が待ち受けている。

R.A.I.Nシステム テストパイロット
フランク・ボイド

R.A.I.Nシステム オペレーター
マヤ・コマロフ

―登場人物―

●**フランク・ボイド**（Frank Void）　Age：21　男
SDF所属のパイロット（主人公）。穏やかな性格で戦闘を好むタイプではないが、操縦技術を買われ、今回のプロジェクトにおけるテストパイロットとなる。

●**マヤ・コマロフ**（Maya Komarov）　Age：26　女
R.A.I.Nシステムのオペレーター。システム開発に参加した研究者でもある。フランクとは仕事上のパートナーであり、私生活では面倒見のいい"姉"的な存在。

●**エイジ・ボーマン**（Eiji Bowman）　Age：48　男
SDF技術研究所 第1作戦部長にして、R.A.I.Nシステムの責任者。軍部出身のため厳格なところもあるが、基本的には気さくな上司として周囲から慕われている。

敵の早回し：中型の敵を素早く破壊すると、通常時には出てこない敵が出現する場合がある。例えばステージ1なら、前半最後のアグリ・ダックを倒すと、ミルザムが数機出現するという具合だ（アグリ・ダックを壊す時間によってミルザムの数も変わる）。ほかのボーナスに比べると比重はやや軽いが、ステージ道中での差が付くポイントになるのは間違い無いだろう。

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のファイターが闘婚に参戦！

昨年発売された2D格闘ゲーム『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のキャラが、この『闘婚』にもゲスト登場するぞ。出現条件・使用の可否は不明だが、ストーリーを読む限りでは、各キャラとも豪血寺一族の面々と深いかかわりがあるようだ。『レイジ』特有のシステム、デュプレックスやサレンダーはタッグ戦ではないので使えないだろう。

エリアス

●年齢：42歳　●性別：男
●身長：190cm　●体重：95kg
●誕生日：10月13日

性格：真面目な面と攻撃的な面を持ち合わせている。本名、エリアス・パトリック

リン

●年齢：18歳　●性別：女
●身長：167cm　●体重：50kg
●誕生日：8月23日

性格：活発、明るい、元気。本名、リン・ベーカー。

ジミー

●[illegible]：24歳　●性別：[illegible]
●身長：183cm　●体重：[illegible]
●誕生日：10月8日

性格：熱血だったが、ある事件が元で自分を[illegible]めている。本名、ジェーム[illegible]・ルイス。

補足で特殊技表

城門 光	↖+A	→+B
オロフ・リンデロート	↖+B	→+A
九戸 文太郎	→+A	↖+C
九戸 真太郎	→+A	→+A※
陣念	↖+B	→+B
[illegible] 千鶴	→+A	※2
ポチ	↖+D	→+B
豪血寺 お梅	↖+B	↓+B※
豪血寺 お種	↖+C	↓+B※
ホワイト・バッファロー	→+B	↖+A
アニー・ハミルトン	→+B	↖+A
花小路 クララ	→+A	↓+B※
キース・ウェイン	→+B	→+D
大山 礼児	↖+B	→+A
破島 才蔵	↖+B	↓+D※

表内補足：「※」は空中で入力。「※2」は→+A後の追加コマンド。AorCまたはBorDで派生技が出る。

没キャラ発掘祭

★ボツキャラたち★

チャイナ娘はともかく、グルメ男爵とは、既に格闘家じゃねえよ！　と宵の明星に突っ込んどかんと。

大山礼児の親父。てっきり空手家とばかり思っていたが、豪快な肉体労働者だったのか。次は出てほしいね。

★アニーのコスチューム案★

大胆にチューンされたアニー嬢ですが、シリーズを踏襲したデザイン案も候補に挙がったようだ。

Tips 読者投稿コーナーでは、かなりの枚数を確認できた『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』。アルカディア大賞の上位にはランクインしなかったものの、キャラクター人気はかなりあったのだ。さて、ここで気になるのが、ほかのキャラクターは出ないのか？　ということ。プパ、アニー、アリス、そして我らがグルーヴマスターの出場が期待される今日このごろだ。

開発者にマチュっと質問！

Q 「レイジ」キャラ登場の経緯などについて聞かせてください。

A 豪血寺一族とは無縁の彼らだと思われるでしょうが、意外な関係でつながっています。

ジミーは放浪中にロッキー山脈のホワイトの部族に立ち寄り、技の鍛錬をし合った仲です。リンと陳念の関係はリンの祖父と陳念の師匠が親友という、弟子つながりだったりします。

エリアスはアニーの父が援助している教会に在籍していたことがあります。

そんな彼らがなぜこの大会に参加するのかというと、エントリーしていた豪血寺の面々の控え室をたまたま訪れていた、というワケです。

Q いよいよ発売されましたが、プレイヤーの皆さんに一言お願いします。

A 新システム「にとまどう（？）こともあると思いますが「黒子」や「手合わせ」を対戦で使えば、豪血寺独特の「笑い」を楽しむことができます。どんどん使ってプレイしてください。

九戸文太郎の歌っちゃってジグザグ

オッス、オレ文太郎！　今日も豪血ソング紹介だが、文字にすると重い曲だな。

貧乏人間カネナイジャー

（作詞：無一文単人）（むいちもんはやと）

[illegible]

次々号、第一部フィナーレ!!

闘婚伝説

豪血寺ファンページ「闘婚伝説」のカラーイラストは、今回募集分でラスト。最後は男キャラ祭りなんてどう？

（福岡県　倉長行矢さん）

☆バレちゃあじょうがあねえ。[illegible]

アルカディアNo.34 P19より。背景のこの人のコレ…

注目

…キララ？

闘婚

古葉先生のマンガももちろん復活しますよね。

（山形県　GNK君）

☆今は他誌の漫画で忙しいのではないでしょうか、とかね。

一目見てドッギャーンときました。

（神奈川県　無道麻汁君）

☆スルーできないでしょ。といつもいつも。困ったもんだ。

（福岡県　[illegible]さん）

☆さっそくの新キャラサンクス！[illegible]は正反対の健全（？）少年だぜえ。

（埼玉県　ロX君）

☆この[illegible]の取り方がた[illegible]

（東京都　OOO君）

☆タックルかますと、アイテム落とすのかな。

（福岡県　皐月トミィさん）

☆変わるわよ、な新アニー。使ってみると、やっぱアニーじゃんっつー感じよ。

（東京都　葉月[illegible]さん）

☆大人クララもセクシーでよかったのに[illegible]

（新潟県　KANAさん）

☆今月の[illegible]クララ[illegible]

（大阪府　ムンケ園山さん）

☆クララの口元がチャームポイントですね。小悪魔面が微塵もねえっ

（兵庫県　夏っ子番長さん）

☆今回は期せずして、クララ祭り。みんな[illegible]

★最後のカラー「闘婚」を君の手で飾れ！
次々号、7月号の「闘婚伝説」締切は4月19日当日消印有効！
〒154-8528
東京都世田谷区若林 1－18－10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「闘婚伝説係」

（三重県　ヒロぽん君）

☆ニューコスチュームで、バッドボーイ度200%アップ！

Tips 既に500メートル走を全力疾走したかのような、いっぱいいっぱいコーナー闘婚伝説。「カラーイラスト（今回募集まで）」、「陳念お悩み相談室」を上記宛先までドシドシ送ってほしいわけです。ラストの闘婚伝説は気合でページを確保するので、みんなもはっちゃけてくれるとうれしい。つーか、ゲームがこれだけ爆裂しているので、料理が難しいとは思うが、投稿頼む！

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

『式神の城Ⅱ』スコアトライアル開催
全15部門で集計、特別賞、5億pts.賞もあり!!

待望の発売を4月下旬に控えた『式神の城Ⅱ』にて、開発元のアルファ・システムとアルカディアの共催により、スコアトライアルを行なうことが決定！ それも単なるハイスコア争いにとどまらず、趣向を凝らした賞を用意する予定だ。

参加希望の人は、まず『式神の城Ⅱ』をプレイ。ノーコンティニューかつ難度設定がノーマルなら、終了後にパスワードが表示されるので、それをメモして右下に記載した方法で申請しよう。

ゲームの面白さに加え、イベント開催も決定した『式神の城Ⅱ』。発売したらやり込むしか無い!?

ARCADIA&AlfaSystem合同企画 式神の城Ⅱスコアトライアル 申請用紙

パスワード ※1Pプレイは20文字目まで、2P同時プレイは25文字目まで記入して下さい

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター（都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　-　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（　　　）

※141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください

イベント概要

アーケード版『式神の城Ⅱ』を使用したスコアアタックイベントです。下記のような部門を用意し、成績優秀者には豪華賞品を贈呈させていただく予定です。

●ハイスコアランキング
本イベントのメイン部門。ノーマルモードでスコアの高さを競います。一人プレイはキャラおよび式神の壱式or弐式を分けて、全14部門で集計。二人同時プレイはキャラ、式神を問わず1部門だけで集計します。

●5億pts.賞
どれだけ5億点に近いスコアでゲームを終えられるかを競う部門です。頑張れば何とか到達できるスコアなので、初心者の方にもチャンスはあります！

●アルファ・システム特別賞
アルカディア宛の申請と一緒に、『式神の城Ⅱ』への愛と情熱が満ちた作品を送ってくれた人を対象に、『式神の城Ⅱ』開発スタッフが独断と偏見で（？）選出します。作品はイラスト、作文ほか何でもOK。賞とは別に、アルカディアの読者コーナー「式神タブロイド」などで採用させていただくこともあります。

申請方法

●郵送で申請
左の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記の住所まで送ってください。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-8-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
『式神の城Ⅱ』スコアトライアル係

●インターネットで申請
アルファ・システムのホームページにて、必要事項を登録してください。
URL　http://www.alfasystem.net

※中間&最終締め切りのスケジュールや賞品などの詳細は、次号にて掲載する予定です。

GameJam Storm
全国決勝大会もあるぞ!!

セガは、2003年4月5日（土）・6日（日）に、自社タイトルのアーケードゲームと家庭用ゲームを無料で遊べるイベント「GameJam Storm」を有明TFTホールにて開催する予定。また、本イベントでは、全国の主要セガアミューズメント施設で予選を行なってきた3タイトルのオフィシャルゲーム全国決勝大会をあわせて一挙開催!! 「闘劇」の興奮も冷めやまぬうちに全国に散らばる強者たちが有明TFTホールに集結する。開催される3タイトルの大会日時は以下の通り。ゲームで遊ぶのも良し、見るのも良しなのでぜひ足を運んでみてくれ!!

■『頭文字D Arcade Stage ver.2』全国大会
「史上最速伝説」
全国決勝大会日時：4月5日（土）

■『WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002』全国大会
「WCCF CUP WINNER'S CUP」
全国決勝大会日時：4月5日（土）

■『Virtua Fighter4 Evolution』全国大会
「格闘新世紀Ⅱ」
全国決勝大会日時
4月6日（日）

上記三タイトルの日本一が決まる！
全国トップクラスの技を見逃すな!!

あのトレーディングカードゲームの第三弾登場!
Vol.1、2には入ってないカードも多数収録されているぞ。

コナミ株式会社から『モンスターゲート トレーディングカードゲーム 砦の守護者 ブースターパック Vol.3』が2003年3月20日に発売された。このゲームは、アーケードで稼働中の『モンスターゲート』の世界観を取り入れたトレーディングカードゲーム。今回発売される「ブースターパック Vol.3」はメダルゲームver.3の強力モンスターやGBA版のレベルアップモンスターも登場し、より楽しめる内容となっている。しかも多人数でも遊べるのでパーティゲームとしてもいいぞ!

イベントに参加したり入賞すると「W-Nカード」をもらえ、それを集めると豪華賞品が!!

PRESENT!
コナミ様より、「モンスターゲート トレーディングカードゲーム Vol.3」を10名様分いただいた! 詳細は、200ページのプレゼントコーナーへGO!

『G-taste麻雀』が家庭用に移植!!
フィギュア同梱スペシャル版と通常版の二種類を発売。

アーケードゲームとして人気を博している『G-taste麻雀』が彩京からプレイステーション2で発売されることになった。家庭用版は、「ストーリーモード」や、「勝ち抜きモード」などアーケードにはないモードも用意され内容が一新されている。しかも、PS2版だけに登場する八神ひろき先生の書きおろしキャラクターもあるぞ。原作で人気の高い女性秘書「神無月 舞」の限定生産フィギュアが同梱されたスペシャル版も発売。気になる発売日は、2003年4月24日予定だ!!

家庭用版では、キャラクターを「ギャラリーモード」に追加し、鑑賞できる。

PRESENT!
クロスノーツ様より、PS2版『G-taste麻雀』のソフトを三名様分いただいた! 詳細は、200ページのプレゼントコーナーを見てくれい。

スタートレックの世界へGO!
シリーズ最新作「ネメシス/S.T.X」公開記念イベント開催

春です! 4月です! 入学、入社など、新しいスタートを切る方も多いことでしょう。緊張が続く毎日の、ちょっとした息抜きに東京ジョイポリスへ来てみませんか? 4/13(日)まで「スタートレック」映画10作目「ネメシス/S.T.X」の公開を記念し「スタートレックワールドin東京ジョイポリス」を開催しています。期間中、人気アトラクション「AS-1」をご利用されたお客様の中から、見事着陸に成功した方に映画鑑賞券と認定証をプレゼント! またアトラクションご利用のお客様全員に映画の割引優待券を差しあげます。

また、この4月から進学・進級・就職される皆様には、「フレッシュマン応援クーポン」がお得! 4月1日〜13日まで、ホームページに掲載されたクーポンを印刷して持参、もしくは携帯電話でダウンロードしてエントランスでご提示いただくと、パスポート券が1000円もお得に! ぜひご利用ください!!

※フレッシュマン応援クーポンは、ナイトパスポートや前売りパスポートは対象外となります。予めご了承ください。
また、窓口で学生証や社員証等をご提示いただきます。あらかじめご了承ください。

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリスの入場チケット&パスポートを5組10名様分いただいた! 詳細は、200ページのプレゼントコーナーを見るのよ。

胸先に ふくらむ恋の いちごかな
春といえば、「萌える若葉」と「いちご」でそ

1月5日「いちごの日」とはまったく関係なく春たけなわの今日このごろじゃが、いかがお過ごしかの? しかし、ここで新たな事実が発覚! 全国的に、毎月15日も「いちごの日」と認定されているらしいのじゃ!! これが発端となり、ナンジャタウン(東京・池袋)で「全国ご当地いちごグランプリ」が開催されることになった……のかどうかは不明じゃが、ともかくめでたいのう。

さて、イベントはホントに開催中なんじゃ! 全品50種類以上の「いちごフード」、世界の「いちごフレーバー」がナンジャに集結する! 「いちごのレストランフード」「いちごカフェ」と、まさに、いちごづくしなんじゃ!! 6月1日まで開催中なのであなたも、ナンジャにカワイイいちごちゃんを摘みに来てはいかがかな?

厳選100種類の「いちごフード」がナンジャタウンに集結!

PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウン入場チケット&パスポートを5組10名様分いただいた! 詳細は、200ページのプレゼントコーナーへやほ〜。

武器を集めると豪華賞品が当たる!?
『ソウルキャリバーII』家庭用三機種同時発売記念キャンペーン

株式会社ナムコが『ソウルキャリバーII』家庭用ゲーム機三機種(PS2、GC、XBOX)での発売を記念し、「ゲット ウェポン キャンペーン」を開催中! 『ソウルキャリバーII』商品内チラシや、雑誌広告についている「武器イラスト入り応募券」をはがきに貼って応募すると、応募券の点数に応じて豪華賞品が当たる! 応募先、問い合わせ、締切は以下の通り。詳しくは知りたい人は店頭及びナムコHP(http://www.namco.co.jp/)まで行ってみてくれ!!

●応募先:〒112-0013東京都文京区音羽1-15-15文京音羽郵便局局留『ソウルキャリバーII』キャンペーン事務局あて (住所・氏名・電話番号・応募コースを明記して)
●問合先:0120-850-156
●締切り:2003年4月30日(水)※当日消印有効

こちらが、その「武器イラスト入り応募券」。これをたくさん集めてすぐさま応募しよう!!

携帯ゲームコンテンツ「The シューティング　ゲーセン横丁」最新情報

期待の最新作アプリ＆懐かしのレゲーアプリ登場!?

完全新『蜂』、iモードに堂々登場！

3月末、人気のアプリ『怒首領プチ』シリーズの最新作がiモード版に登場するぞ。その名も『ドドンプチ零(ゼロ)』(仮)！　『首領蜂』と『怒首領蜂』の中間に位置する舞台設定の、正統な『蜂』新作なのだ!!

『怒首領蜂』のプログラマーが一から作りあげた完全オリジナルの面構成やボスキャラ、さらにBGMはすべて『大往生』でおなじみのさんたるる氏による新曲！　しかも今回はあの「オーラ撃ち」も再現!!　すべてが超弩級のこの新作、シューターは必見だ！

アーケードの『蜂』シリーズと比べても、全く劣らぬこの迫力！面数は二面と少ないが、それを感じさせない濃密な内容だ。

破壊力抜群の密着レーザー、伝家の宝刀「オーラ撃ち」！これがあってこその『蜂』！

「コンボ」、「マキシマム」などの伝統システムも健在。パターン構築の奥深さに泣け！

『エスプ』の画像で待ち受けアプリを自作!?

『エスプレイド』アプリで集めた画像・着メロを編集して、オリジナル待ち受けアプリを作成できるツールが4月上旬に登場するぞ。これで君の携帯は『エスプ』一色、超能力のある暮らしで日々これ吉日間違いナシだ！

今から『エスプ』で円アイテムを稼ぎ、画像と着メロをそろえて待とう！

驚愕の新作!?　『忍者くん』アプリ見参!!

iモード版に新作として、あの忍者ゲームのカリスマ『忍者くん　魔城の冒険』(1984年発売／UPL)を再現したアプリが4月末に参上する！　オリジナルモードに加えて新モードも追加とのことで、レゲーアクションファンにはたまらない内容となっている。

今後もこのようにレゲーアクションがアプリ化するのか？　懐かしさを覚える年配者には期待大！

Jスカイ版も順調にアプリ展開中！

Jスカイ版でも、iモード版に追いつけ追いこせと新アプリの用意が進んでいる。まず3月に登場済みの『エスプレイド 覚醒編』に続いて、話題の筋肉アプリ『超兄貴 体が資本編』が4月頭に登場！　もちろん覚醒編の続編である『エスプレイド 夜叉編』も4月中旬には登場するぞ。

ただし、『超兄貴』は0X及び5X系の筐体、『エスプレイド』は5X系筐体のみ対応のアプリとなるので、これからJフォン筐体を買おうかな～と考えている人は要注意だ!!

ゲーセン横丁の歩きかた

iモード	Jスカイ
i Menu	Jスカイメイン
▼	▼
メニューリスト	ケータイゲーム
▼	▼
ゲーム	ゲームアプリ
▼	▼
504i・504is専用	ゲームパック
▼	▼
	従量課金制
▼	▼
The シューティング　ゲーセン横丁	The シューティング　ゲーセン横丁

●iモード　月額固定・税別300円
●Jスカイ　期間定額制・税別300円　従量制・アプリ単価150～200円
※JフォンC型機種ではバラエティーゲーム(ドンピン、魚ポコなど)のみプレイ可能

てあたりしだいゲームリスト

-03月18日時点-

●2003年3月発売予定のタイトル(未定含む)		
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD (上旬)	IGS/AMI	アクション
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～(中旬)	ノイズファクトリー/プレイモア/	対戦格闘
TIME CRISIS3 (下旬)	ナムコ	ガンシューティング
青春クイズ カラフルハイスクール (下旬)	ナムコ	クイズ
CRAZYTAXI HIGHROLLER	ヒットメーカー/セガ	ドライブアクション
GUILTY GEAR XX #RELOAD　THE MIDNIGHT CARNIVAL	アークシステムワークス/サミー	対戦格闘
GUITARFREAKS 9thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ギターシミュレーション
drummania 8thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟Ver.	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
式神の城Ⅱ	アルファ・システム/タイトー	シューティング
セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.	SEGA-AM2/セガ	麻雀
●2003年4月発売予定のタイトル(未定含む)		
BORDER DOWN	グレフ/セガ	シューティング
VIRTUA COP 3	SEGA-AM2/セガ	ガンシューティング
●2003年5月以降発売予定のタイトル(未定含む)		
Hi☆Paiパラダイス (今春予定)	アルゼ	学園ラブコメ麻雀
ee'MALL (今春予定)	コナミ/コナミマーケティング	オンラインショッピングシミュレーションゲーム
兎-野生の闘稗-山城麻雀編 (今夏予定)	童/タイトー	麻雀
Sports Shooting USA (2003年予定)	サミー	ガンシューティング
Maximum Speed (2003年予定)	サミー	レース
DOLPHINBLUE (2003年予定)	サミー	アクションシューティング
PREMIER ELEVEN (2003年予定)	サミー	スポーツ
DEMOLISHFIST (2003年予定)	サミー	アクション
とれとれ！寿司 (2003年予定)	サミー	パズル
CAPCOM FIGHTING ALL STARS (未定)	カプコン	対戦格闘
F-ZERO AC (仮称) (未定)	アミューズメントヴィジョン/セガ (監修：任天堂)	レース
アヴァロンの鍵 (未定)	ヒットメーカー/セガ	ボードゲーム
Doragon Treasure (未定)	オーバーワークス/セガ	マスメダル
Damu Deva (未定)	アークシステムワークス	シューティング
Doragon Chronicle (未定)	ナムコ	カード
TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT (未定)	ナムコ/ガエルコ	カーチェイス
(仮称) アイドルゲーム (未定)	ナムコ	育成
WORLD SCCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003 (未定)	コナミ/コナミマーケティング	サッカー
r.p.m.RED TunedCarChampionship (未定)	コナミ/コナミマーケティング	ドライブ
クイズマジックアカデミー (未定)	コナミ/コナミマーケティング	クイズ
三味線ブラザーズ (未定)	カトウ製作所	音楽ゲーム
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (未定)	プレイモア	対戦格闘

　※画面は開発中のものです。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

闘劇タイトル順調稼働！

今月は新作のランクインが無いことから、特別に「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」の開催タイトルに着目してみたい。というのも今月の大きな特徴として、これら「闘劇」の種目が軒並み順調な成績を収めているからだ。『Virtua Fighre4 Evolution』と『THE KING OF FIGHTERS 2002』は前号と変わらないが、『GUILTY GEAR XX』が3位にランクアップ。そして驚くことに、『STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE』が2001年9月号以来のランクイン。まさに天変地異としか言いようがないが、大きなゲーム大会が開催される相乗効果により、旧作が活性化した好例といえよう。

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	1	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B＜SEGA-AM2／セガ＞	221.9
2	2	THE KING OF FIGHTERS 2002＜イオリス／プレイモア・サンアミューズメント＞	194.5
3	5	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL＜アークシステムワークス／サミー＞	185.1
4	6	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX＜発売元：バンプレスト／開発・販売：元カプコン＞	131.9
5	3	VIRTUA STRIKER 2002＜アミューズメントヴィジョン／セガ＞	127.7
6	7	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style＜コナミ／コナミマーケティング＞	117.2
7	4	ケツイ 絆地獄たち＜ケイブ／AMI＞	99.4
8	再	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE＜カプコン＞	86.2
9	8	Power Smash 2＜ヒットメーカー／セガ＞	80.5
10	再	SOUL CALIBUR Ⅱ＜ナムコ＞	77.9

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

1位　麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.

半年前に発売され、着実に安定した人気を誇る本作。新作タイトルの瞬発力に押されても、その波が引けば当然のように一位へ返り咲くのは、確固たる実力がある証拠だろう。この春には、さらにパワーアップした続編『2』が発売される。この動向にも注目したい。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　221.5

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	3	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.＜コナミ／コナミマーケティング＞	221.5
2	5	セガ四人打ち麻雀MJ＜SEGA-AM2／セガ＞	189.1
3	4	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002＜ヒットメーカー／セガ＞	155.1
4	1	太鼓の達人4＜ナムコ＞	142.3
5	7	頭文字D Arcade Stage Ver.2＜セガ・ロッソ／セガ＞	139.5
6	6	BATTLE GEAR3＜タイトー＞	127.6
7	2	pop'n music 9＜コナミ／コナミマーケティング＞	111.9
8	8	drummania7thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	101.2
9	9	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ＜ワウ エンターテイメント／セガ＞	100.1
10	再	TIME CRISIS 2＜ナムコ＞	99.7

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 ゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
セガ・アリーナ Padou	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3	☎06-6583-5100
セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	☎092-724-5971
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F	☎04-7163-9844
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-724-3678

「闘劇」に関する実態調査

今月の月替わりアンケートは「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」に対する参加の実態調査だ。

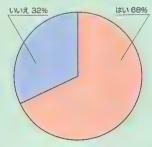
まず予選への参加不参加は言わずもがな。読者であれば一定量は参加していて当然といえる。ただ、それでも不参加という意見を見逃すわけにはいかない。不参加の主な理由としては「予選店舗が近くに無かった」という意見が約3割。全国210店舗以上の予選店舗を擁していても、まだ少ないという現実は受け止めなければならない。そのほか「得意なタイトルではなかった」「都合が悪かった」と続く。幸いにして「興味が無かった」というのは次点で1割以下。しかし、それもうなずける。今回は対戦格闘ゲームに絞った大会であり、そのジャンル自体に興味が無いプレイヤーにとっては、参加しにくいイベントだったはずだ。

さて、予選参加者の感想を見てみよう。予選店舗の対応として「大いに満足」「満足」という意見で69%。約3分の2は満足してくれたようだ。特に記載データとしてまとめていないが、その内訳としては「進行がスムーズで円滑に大会が進んだ」という意見がトップ。それ以外は大差無いのだが「たくさんの人が集まって大いに盛り上がった」「上手いプレイが見れてよかった」「有名プレイヤーのプレイが見れて満足」「司会やMCなどが上手く楽しかった」などという意見がある。

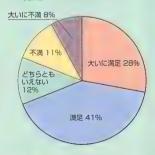
また「不満」と「大いに不満」という意見と合わせると、2割近いプレイヤーが不満を訴えている。その内訳としては「店舗の対応やイベントの仕切りが悪い」がダントツで、次に「ルールが不明瞭」というもの。闘劇事務局に寄せられたプレイヤーからの意見でも、店舗に対して「エントリーの受付方法や参加人数制限などが不明瞭」という声も多かった。

こうした意見は真摯に受け止め、今後のゲーム大会やイベントなどの反省点として大いに役立てていきたい。この「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」は、すでに第二回目の開催を計画中だ。みんなの意見を活かし、より良い大会にしていきたいと思っている。

■闘劇予選に参加しましたか？

■予選店舗の対応に満足していますか？

■闘劇に参加しなかった理由

順位	理由	割合
1	予選店舗が近くになかった	33%
2	得意なタイトルではなかった	22%
3	予選日は都合が悪かった	18%
4	興味がなかった	9%
5	チームメイトが集まらなかった	8%

■闘劇本戦に参加・観戦に行きますか？

順位	理由	割合
1	行く	43%
2	遠いので行けない	31%
3	旅費が厳しい	12%
4	当日の都合が悪い	9%
5	人混みが苦手なので行かない	1%

今回の取材地
神奈川県
「横浜駅」

日本縦断 ゲームセンターマップ

今月紹介するのは、ゲーセン激戦区として名高い横浜駅西口。各店とも個性が光り、まさに「ゲーセン銀座」とでも呼びたいほどの盛況でした。

※記事中のデータは、取材を行なった2月下旬の内容によるものです。

横浜

横浜駅西口入口
鶴屋町3丁目
神奈川県民センター
鶴屋町2丁目
鶴屋町1丁目
プレイシティキャロット横浜
横浜駅西口出口
立正佼成会横浜普門館
横浜STビル
ホテルリッチ横浜
三越横浜店
金港JCT
横浜西口KNビル
北幸交番前
オカダヤモアーズ
ポートサイド中央
金港町
ホテルコスモ横浜
ゲームスペースジャンボ
北幸1丁目
横浜ベイシェラトンホテル＆タワーズ
横浜東急ホテル
横浜駅西口
東武横浜第三ビル
相鉄本社ビル
北幸2丁目
シァル
新田間川
横浜駅東口乗船場
ハマボウル・スケートセンター
横浜高島屋
横浜駅
内海橋
横浜そごう
みなとみらい大橋
アミューズメントシティフリーダム
南幸1丁目
相鉄ジョイナス
横浜ルミネ
東電ビル
ビブレ21
ゲームinセブンアイランド
アメリカングラフティー
マルイシティ横浜
横浜シティエアターミナル
浅間町1丁目
ダイエー
横浜中央郵便局
新田間橋
南幸2丁目
相鉄横浜駅
崎陽軒
高島2丁目
帷子川
貨物線
新横浜通り
東急ハンズ
相鉄ムービル
京浜急行本線
JR根岸線
東急東横線
ヨコハマプラザホテル
横浜駅東口出入口
岡野1丁目
岡野
ラウンド1横浜西口店
市営3号線
万里橋
国道1号
高島1丁目
ハイテクランドセガブリーズ
JR東海道本線
JR横須賀線
パソピアード
西公会堂
西地区センター
岡野公園
相鉄本線
平沼1丁目

電車を降りたら即ゲーム！

プレイシティキャロット横浜

格 音 シ 安

●神奈川県横浜市西区南幸1-2-7
☎045-314-7778
●営業時間：9:00〜24:00

JR横浜駅西口を出れば、もうお店はすぐそこ！　特に盛り上がっているのは『WCCF』で、プレイヤーレベルは横浜随一！。そのほかにもナムコ系をはじめ、幅広いラインナップがそろっている。

スタッフより

『WCCF』『頭文字D』の強者同士の対戦が、夕方から夜にかけて盛り上がっています。またビデオゲームコーナーは、最新の対戦格ゲーやレトロゲームも充実しています。買い物や仕事で横浜にいらした際には、ぜひお越しください。

人気ゲームランキング

1st	WCCF
2nd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
3rd	太鼓の達人4
4th	ポップンミュージック 9
5th	バーチャストライカー 2002

強者が集まる時間

15:00〜19:00　20:00〜24:00

駅を一歩出れば、お店の入り口がすぐ目に入る。道に迷うことはない！

店内は広く、全体的にゆったりとした雰囲気。ゆとりを持って遊べるだろう。

http://www.namco.co.jp

駅からすぐの熱闘空間

パソピアード

格 安

●神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 太陽ビル1階
☎045-311-8324
●営業時間：9:00〜24:00

相鉄横浜駅ビルとつながっているので、雨の日でも濡れずに来店できるのが売り。格ゲー中心に対戦ものが盛んで、各地より有名プレイヤーが集う。手ごたえのある対戦相手を求める人はぜひ！

スタッフより

格ゲープレイヤーが多いので、日々のメンテは怠りません！　そのため機械のコンディションには自信があります。大会も毎月実施しているので、ぜひ遊びに来てください。4月の大会は『VF4EVO』『VO4』『バチャスト2002』の3タイトルです。

人気ゲームランキング

1st	バーチャファイター4 Evolution
2nd	バーチャストライカー 2002
3rd	ソウルキャリバーII
4th	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
5th	KOF 2002

強者が集まる時間

18:00〜24:00

『VF4EVO』が並ぶ姿は壮観。ここで日々ハイレベルな闘いが繰り広げられる。

イベント

4/13（日）13:30〜 VF4EVO　パソピ杯 2003.4
4/20（日）17:30〜 VO4th 月間チャンピオンチーム決定戦
4/26（土）18:30〜 バーチャストライカー2002 ファンタジスタ祭

http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/

今回取材した地域は横浜市西区なんだけど、西区といえばやっぱり「タマちゃん」だよね。ただ最近は捕獲騒動が話題になったくらいで、あんまり取り上げられることもないけど、それはタマちゃんが街にとけ込んでる証拠かな？　そのうちビックカメラで買い物したり、ビブレ前にたむろしたりし始めますよ。対戦台の向こうにタマちゃんが……なんていう日が来る!?（曽原）

アイコン情報

 格闘ゲームが盛んな店
 音楽ゲームが盛んな店
 シューターが集まる店
 メダルゲームが多い店
 全般的に料金設定が安い店
 レトロゲームが充実している店
 連射装置などのサービスのある店
アルカディアクーポン加盟店

西口で1番早起きなお店

ゲームスペースジャンボ

●神奈川県横浜市西区南幸1-10-5
☎045-314-7899
●営業時間：平日8:00〜23:55
土7:30〜23:55　日祝7:30〜23:30

休日はなんと朝の7時半から営業しており、開店直後から多くの人々で賑わっている。ラインナップはビデオ＆メダルゲームが中心で、客層の95%強を男性が占めているとか。

スタッフより

当店ではメダルゲーム・ビデオゲーム・大型筐体ものなど、たくさんのゲームを設置しています。『WCCF』は毎月2回大会を実施！　また『麻雀格闘倶楽部2』も16台が稼動中です。

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部
2nd	WCCF
3rd	G・I ウイニングサイアー
4th	フォーチュンオーブ
5th	スターホース 2002

強者が集まる時間
休日7:30〜8:30　19:00〜20:00

どちらかといえば「濃い」お客さんが集まる。その分「熱さ」も折り紙付き!?

オレンジ色の憎いやつ!?

ハイテクランド セガブリーズ

●神奈川県横浜市西区南幸2-13-22
☎045-313-6435
●営業時間：平日9:30〜23:50
土日祝8:30〜23:50

改装したばかりという外装は、暖色系の色使いで入りやすい雰囲気。2フロアからなる店内は、プライズ系・プリクラからセガ最新機種を中心としたビデオゲームまでがズラリと充実！

スタッフより

1Fプライズコーナーでは、毎日2回「屋台UFO（どんなイベントかはオタノシミ）」を実施中！　さらに2Fでは『WCCF』『MJ』『VF4EVO』を中心に大盛り上がり中！　千客万来！　鉄山靠！

人気ゲームランキング	
1st	UFOキャッチャー7
2nd	バーチャファイター4 Evolution
3rd	WCCF
4th	バーチャストライカー 2002
5th	セガ四人打ち麻雀MJ

強者が集まる時間
16:00〜24:00

外装だけではなく店内の雰囲気も明るいので、だれもが気軽に遊べることも間違い無しだ。

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2125020

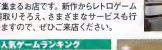
西口対戦界を支える一角

ゲームinセブンアイランド

●神奈川県横浜市西区南幸1-5-29
☎045-314-2205
●営業時間：7:77〜77:77

ひと味違うラインナップの格ゲーは、価格設定も50円とリーズナブルなため、レベルの高いプレイヤーが数多く集まる。もちろんほかのビデオゲームにも、やり込み系のお客さんが集まってくる。

スタッフより

駅から徒歩1分。低価格設定で、対戦猛者やスコアラーが集まるお店です。新作からレトロゲームまで各種取りそろえ、さまざまなサービスも行なっていますので、ぜひご来店ください。

人気ゲームランキング	
1st	頭文字D Arcade Stage Ver.2
2nd	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
3rd	カプコン VS. SNK 2
4th	DDR EXTREME
5th	ぷよぷよ通

強者が集まる時間
20：00〜22:00　16:00〜18:00

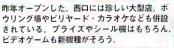
なんとなく「猛者」っぽい人たちの姿が目立つ店内。腕に覚えがあればぜひ来店を！

「遊び」には事欠かないお店

ラウンドワン横浜西口店

●神奈川県横浜市西区南幸2-18-12
☎045-412-0880
●営業時間：月〜土 9:00〜24:00
日祝　10:00〜24:00

昨年オープンした、西口には珍しい大型店。ボウリング場やビリヤード・カラオケなども併設されている。プライズやシール機はもちろん、ビデオゲームも新機種がそろう。

スタッフより

当店の自慢は、厳選されたラインナップの数々です。朝から晩まで遊んでも飽きがこない機種を数多く取りそろえて皆さまをお待ちしています。横浜に来たらラウンドワン。今やこれが定番です!!

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部2
2nd	バーチャロン フォース
3rd	スターホース 2002
4th	太鼓の達人 4
5th	UFOキャッチャー7

強者が集まる時間
土20:00〜22:00　日15:00〜22:00

多くのお客さんで賑わうだけに店員の数も多く、コミュニケーションを重視しているとのこと。

http://www.round1.co.jp/play/shop/kanagawa/ynishiguchi/kn_ynishiguchi-c.htm

音ゲー＆「GGXX」が熱い！

アミューズメントシティ フリーダム

●神奈川県横浜市西区南幸1-5-30
☎045-319-2721
●営業時間：7:77〜77:77

1番の盛り上がりを見せる『GGXX』では、木曜日に猛者が集まるという。また熱いパフォーマンスが見られる『ポップン9』や、他店にはないラインナップのレトロゲーコーナーも注目だ。

スタッフより

3F全台と2Fの一部が50円コーナーです。レゲーなど、たくさんのリクエストをお待ちしております。音ゲーも充実で、音量は大きめ。常連プレイヤーによる『ポップン』のパフォーマンスは必見！

人気ゲームランキング	
1st	ギルティギア イグゼクス
2nd	ドラムマニア7thMIX
3rd	ビートマニアⅡDX 8th style
4th	ポップンミュージック 9
5th	KOF 2002

強者が集まる時間
17:00〜20:00

「こういうレトロゲーを入れてほしい」という要望には、極力応えているとのこと。

そのたたずまいも魅力の一つ

アメリカングラフティ

●神奈川県横浜市西区南幸1-5-29
☎045-313-3906
●営業時間：8:30〜24:00

古き良きゲームセンターの雰囲気を持つお店。特に3Fのレトロゲームコーナーは、こだわりのラインナップがそろう。もちろんビデオゲームやプリクラなども盛り上がりを見せている。

スタッフより

1Fには音ゲーやシール機など計88台、2Fには最新ビデオゲーム60台、3Fに50円レトロゲーム50台と、幅広いラインナップを用意しています。また、『オラタンVer.5.66』が現役稼動中です。

人気ゲームランキング	
1st	ビートマニアⅡDX 8th style
2nd	ポップンミュージック 9
3rd	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
4th	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
5th	バトルギア3

強者が集まる時間
16:00〜20:00

1階はプリクラコーナーと大型筐体を設置。女子高生やカップルも気軽に入店できる。

今回は8店の紹介に終わったけど、横浜駅西口は20近いお店が密集するゲーセン激戦区。最近経営不振で閉店してしまうお店も多いこの業界、これだけ密集しててお店大丈夫なんだろうか？　なんて思ったりするんだけど、どのお店もお客さんで一杯。今回の取材では、お店同士のよい意味での競争が、町のゲーセン全体を盛り上げる良い例を見ました。（DOI-2）

PS2版発売間近
君もお家で 大・往・生!!

怒首領蜂 大往生
dodonpachi DAI-OU-JOU

あの『怒首領蜂大往生』のプレイステーション2版が発売!!

知らない者は居ないであろう[illegible]ーズ最新作、「怒首領蜂大往生」(以下、大往生)のPS2版が4月10日についに発売される。「蜂」シリーズといえば近年のシューティングゲームに大きな影響を与え、多くのファンを持つカリスマタイトル。その最新作である「大往生」が早くも自分の家で遊べちゃうんだから、これはシューティングファンならずとも決して見逃せないところだぞ。

移植のクオリティは100点満点！アーケード版と比較しても、その迫力は全く見劣りしない。まだまだゲーセンに残っているタイトルなので、このPS2版で鍛えてゲーセンに再デビューしてみる？

完全移植は当たり前!! さらにPS2版オリジナル要素も満載！

アーケードモード ARCADE MODE

アーケード版『怒首領蜂大往生』の完全移植がこのモード。最高峰のプレイヤー陣が時間をかけて監修しただけあって、その移植度の高さは折り紙付き。必ず満足できること間違いナシだ。

さらに、うれしい縦画面モードやマップ表示はもちろん、プレイ内容をリプレイデータとして保存することまでできるぞ。

シミュレーションモード SIMULATION MODE

最初から2周目含むすべてのステージが選択できる練習モードがこれ。難易度やゲージの量に至るまで細かく設定可能。

さらに、最初から超絶スーパーリプレイのデータが入っており、このリプレイの途中どこからでもプレイを始めることまでできるという、効率よく練習するために作られた夢のモードだ。

そして！

■機　種：PlayStation2専用
■メディア：DVD-ROM（ソフト本体）
+DVDビデオ（スペシャル攻略映像）
■プレイ人数：1～2人（コントローラー別途必要）
■発売日：2003年4月10日
■予　価：5,800円（+税）

アーケードで大きな話題を呼んだケイブの人気シューティングを、アリカがPS2に完全移植！ オリジナルのモードも充実、攻略DVDまで付いてくるという豪華さはファンならずともヨダレもの。見逃すのはもったいないぞ！

豪華な機能が盛りだくさん！

家庭用ならでは！

家庭用版の魅力の一つである、各種モードも納得の充実っぷり。プレイヤーの立場に立って作られた様々な機能を存分にたん能しよう。

あこかれのステージを体験！

ステージセレクト STAGE SELECT

いきなり2周目5面ボス前を選んじゃったりもできます！ 君も緋蜂と戦えるぞ！

先ほども触れた通り、シミュレーションモードではすべての面を選択可能。

しかも、ステージ最初からとボス前からを選べるという親切設計なので、苦手なボスを効率よく練習することもできる。

上級プレイヤーでなきゃ普段はなかなかお目にかかれない、2周目の後半面を簡単に体験できるのがうれしいね。

珠玉の画像群を君の手に！

ギャラリーモード GALLERY MODE

『大往生』の設定資料や各種イラストを閲覧できるモードがこれ。もちろん、みんなが大好きなエレメントドールの画像も多数収録されているので心配無用。

弾避けに疲れたら、これを眺めて心を癒そう（？）。

刮目(かつもく)せよ！ 壮・絶・無・比 2周目クリア映像

何と、いまだに世界で数名しかクリア達成者が居ない、壮絶な2周目クリア映像のDVDが付いてくる。これはファンならずとも必見だ!!

スペシャル特典 DVD付き！

アルカディア「チーム大往生」のPS2版インプレッション

コレ買わなくてど～すんだ!?

烈怒（れっど）

形状（けいじょう）

烈怒「ぬおおう！ ブツブツ……」
形状「どうしたんですか!? 烈怒さん？」
烈怒「見ての通り『大往生』やってんだよ！」
形状「それは分かりますけど、ちょっと興奮し過ぎじゃないですか？」
烈怒「まさか家庭用への移植がここまで完璧だなんて、思いもしなかったんだよ俺は」
形状「ホントだ。プレイしていて全くといっていいほど違和感は無いですね」
烈怒「しかも2周目のステージでもすぐ練習できるなんて、夢みたいじゃねえか」
形状「確かに。緋蜂も練習し放題だし、ストレス無く遊べますね」
烈怒「さらにオマケに付いてるDVDがまたスゲぇんだ。2周クリアはもちろん、内容がまたとんでもねえ。ゲームプレイの映像としては、間違い無く最高クラスだな」
形状「俺なんかコレだけで値段の元取った気分になれますよ。普通ゲームのビデオとかDVDって5千円くらいはしますからね。その上ゲームも遊べるんだからお得過ぎますよ」
烈怒「間違い無く、これは買いで決まりだな」

完全移植に加えて各種オリジナルモード充実、さらに2周クリアのDVDまで付いてるお得さ。ほしくなってきただろ!?

本誌ハイスコアでもおなじみ

あの有名プレイヤーたちも全・面・協・力

本作の移植版とDVD撮影にかかわったのが、全国にその名を知られたこの3名。移植とDVDのクオリティの高さが納得できる豪華な顔ぶれだ。

NAL

怒首領蜂で史上初のBタイプ7億点超え、「プロギアの嵐」クリア全国一番乗りなど輝かしい実績を持つ、カリスマスコアラー。また、バーチャ界でも「ホームステイアキラ」として名を馳せている。

Clover-TAC

スコアサークル「クローバー3兄弟」の三男として、これまで数々の全国トップを獲得してきた強豪プレイヤー。本作ではタイプBの2周クリア全国一番乗りを果たした。今回はスコア集計への申請を捨て、移植に協力している。

LAOS-長田仙人

全国唯一、蜂シリーズの全タイトルでの全国トップ経験を持つ「Mr.蜂」ともいえる人物。そのたぐいまれなゲームセンスは誰もが知るところ。『大往生』の移植に際しても、その能力が活かされたことは間違い無いだろう。

STORY

レイジ達バーチャコップの活躍により、強敵ジョー・ファングは倒され、
EVL社に絡む一連の事件に終止符が打たれた。
そして、バーチャシティは束の間の平和を取り戻していた。
——それから、5年。

平和だったはずのバーチャシティに大規模な事件が連鎖する。
あきらかに戦闘訓練に長けた犯人グループ。
単なる犯罪組織による犯行なのか？
一連の事件の目的が意味するのものは？
新たな脅威がバーチャシティを包み込もうとしている。
レイジたちは、この真実を見抜き、阻止できるのだろうか!?

バーチャシティの平和を乱す奴らは俺たちが放っちゃおかないぜ!!

バーチャコップ3
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：3Dガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダル
■発 売 日：2003年4月下旬予定
■使用基板：Chihiro™

Text：閃屋

VIRTUA COP 3™

いよいよ発売秒読み段階に入った「バーチャコップ3（以下、VC3）」。ここで改めて基本的なシステムと、新しく追加された要素を押さえておこう。本作のディレクター、大江氏のインタビューは55ページから。ファンならずとも必見！

完成された基本システムは健在！

8年前に既に完成された基本システム、それは、攻撃してくる敵に自動的にロックオン・サイトが表示され、この色が赤くなるまでに敵を撃つ、というシンプルなもの。シンプルゆえに誰もがすぐにのめり込めるのだ。また、1発で敵の武器を狙撃する「ジャスティスショット」や、体のパーツ3カ所に撃ち込んで得点を重ねる「3ポイントショット」も健在。これらを意識すれば、今作も相当長期間遊べそうだ。

今度は赤い敵集団に注意！

赤いボディスーツに身を包んだ敵の集団は、素早く攻撃してくる危険な敵。どしどしペダルを踏んでE・S・Modeを利用し、危機を回避していこう。

サイト完成までに撃て！

サイトの色は、最初は緑色、それから黄色になり、赤になると攻撃を受ける。先へ進めば、サイトの色の変化が早くなるので迅速に反応して撃ち込むべし！

RAGE

レイジ（主人公1P）

33歳
Michael = Hardy
本名：マイク・ハーディ
8月7日生まれ　獅子座　血液型O
好きなもの：イヌ

並外れた体力と野生のカンを頼りに、考えるよりも先に動いてしまう熱血漢。
そのために、署内随一のトラブルメーカーである。ニックネームはレイジ。
前作より5年、そろそろ落ち着きを見せ始めたか？

サブウエポンの弾を温存できる

武器チェンジシステム　ボタンを押せ!!

デフォルトの武器「ガーディアン2」は最大10発の装てんが可能、画面外リロードを行なえば消費した弾を補充できる。ゲーム内で手に入る武器は弾数が限られているので、ガーディアン2と切り替えて温存していけば、ここぞという場面で真価を発揮するぞ。これは画面左端に表示され、写真ではショットガンを使用中。

JANET

ジャネット（オペレーター）

29歳
Janet = T = Marshall
本名：同上・T・マーシャル
9月24日生まれ　天秤座　血液型A
好きなもの：カフェオレ

EVL事件（VC1）後に着任した新しい仲間。プロファイリング（犯罪心理分析）を得意とする。
頑固な一面があり、時折レイジと対立することがあるらしい。
前作より5年、今回の職務は、オペレーターとしての前線サポート。
レイジとの仲は進展していない？

EXCEEDING SENSEとは？

それは、己の中に秘めた超感覚。今回の最新ボディスーツには、超感覚を覚醒させるシステムが搭載されていて、ペダルを踏めばこれが発動するのだ。

臨場感たっぷりの新要素！ EXCEEDING SENSE

エクシーディング・センス

E・S・MODE　ペダルを踏め！

ペダルを踏んでE・S・Modeを発動、するとそこに展開するのはスローな世界。敵の撃った弾幕もハッキリと視認できるので撃ち落とすことができるし、凍り付いた敵を片っ端から倒すチャンスだ。使用中はE・S・ゲージを消費するが、敵を倒せば回復するのでどんどん使おう。

SMARTY

スマーティ（主人公2P）

32歳
James = Cools
本名：ジミー・クールス
2月13日生まれ　水瓶座　血液型B
好きなもの：ドライブ

レイジとは対照的に、常に冷静さを失わない頭脳派刑事。
射撃の腕は抜群で、署内で彼にかなう者はいない。
仲間からはスマーティと呼ばれている。
前作より5年、そのプレイボーイぶりは健在である。

E・S・ATACK　即座に反応せよ！

道中で一定の場所に差し掛かると、危険を察知してE・S・Atackが始まる。画面内に通常とは違った形のサイトが表示されるので、これを狙って撃ち込むこと。一定時間内にすべてのサイトを消せば成功となるが、失敗するとかなり悲惨な目に遭うことが多いので、心してかかろう。

撃って選択せよ MISSION

プレイヤーが任意にステージを選べるという、本シリーズのうれしい特徴ももちろん継承！ ここで三つのミッション内容を、chihiroの描き出す美麗CGと共に公開しよう。

SIMPLE MISSION

mission code Angel arrow
作戦コード「エンジェルアロー」

深夜、武装集団に製薬会社ビルが占拠された。
バーチャコップの任務は、研究施設の制圧と犯人確保。
プラスチックボムを使用し、72階展望ホールより内部に突入する。
目標上空に到着——。
ヘリからの降下作戦を開始せよ！

初プレイなら、まずここから始めるのがオススメ。SIMPLEだからといって、ほかのステージより短いというようなことは無い。むしろ人質の配置などはのっけから意地が悪いので、誤射しないように気を付けよう。

とっさにペダルを踏んだり、武器をスムーズに切り替えられるよう、ここでなじんでおきたい。

幾千の灯りがともる摩天楼。ここから息を呑む潜入シーンが展開される。目指すはバーチャシティを俯瞰する高層ビルの72階の展望ホール。輸送ヘリから降下すると、いきなりE・S・Atackを敢行するぞ！

吹き抜けを見下ろしながら、敵と激しい銃撃戦を繰り広げ、ひたすら下を目指す。無事下のフロアへたどり着くために、ある巨大なオブジェを利用するのだが……成功か失敗かは、プレイヤーの腕次第!!

Freese!! simple mission TARGET

GALE
ゲイル

紫色の戦闘服に身を包み、霞のように消える光学迷彩を使用するため、いつからかパープル・ゲイルと呼ばれる。表舞台には一切顔を出さないが、闇の世界では名の通った殺し屋である。

GLITTER
グリッター

統主体の現代の戦闘において、独自のナイフ技を使うことにポリシーを持っている。動きは非常にすばしこく、その風ぼうからも現代版「忍者」と呼ぶべきかもしれない。

HARD MISSION

mission code Awl strike
作戦コード「オウルストライク」

国内最大級の軍事基地が通信不能になっている。
クーデターの可能性が高い。
地下水路より潜入し、極秘裏に状況を確認、報告せよ。
なお、ECM対策としてジャネットも現場に同行する。
諸君らの健闘を祈る！

ほかのミッションではオペレーターを担当してきたジャネットが、ここでは武器を携えて共に前線に赴く。地下水路へ潜入してすぐに砲火の洗礼を受けるので、シンプル、ノーマルをクリアした後で選択することを勧めたい。

NORMAL MISSION

mission code Stray cat
作戦コード「ストレイキャット」

昼下がり、VCバンクの防犯監視カメラが異常を伝えた。
VCPDの突入班との共同作戦だ。
バーチャコップは、陽動および主犯の確保が任務となる。
すぐに現場に急行せよ！
詳細な指示はジャネットの通信で伝えるものとする。

VCバンクには、逃げ遅れた一般市民が多い。人質にされた市民の肩越しに、テロリストを狙撃するといった荒業も必要だ！

主犯格の人物を追い詰めていく中で、舞台はVCバンクから市街へ移り、サブウェイに到達する。ここでの息詰まる攻防戦は、見どころいっぱい！

VIRTUA COP3 DIRECTOR

バーチャコップ3 ディレクター 大江真徳氏インタビュー Vol.1

『バーチャコップ3(以下、VC3)』発売を待ち切れないキミに、本作ディレクター大江氏のインタビューをお届けするぞ。進化した『VC3』の舞台裏を垣間見ることができるかも!?

聞き手：閃屋

企画から敵配置まで!?

—まず、ディレクターとしてのお仕事の内容を教えて頂けますでしょうか

大江「企画、ソフト、デザイン、サウンドといった部分の全体管理とスケジュール管理です。後は、ゲーム内容の責任を受け持つ感じです。でも結局こだわりたくなって……例えばサウンドなら、通常は専任のディレクターが居て、体曲以外にSEなどすべてをまとめてくれます。でも本作の場合、展開で曲が変わったり、あるいはムービーのようなオートで進むシーンがあったり、曲がすごく重要だったのでサウンド関係まで口を挟んでしまいました(笑)」

—確かに、ゲーム中はそういったシーンで大きく盛り上がりますね

大江「曲の切り替わりのタイミング、曲調の変化……それらをあまり気にせず作っていたら、結構バラバラになっちゃったんです。なので、そういった部分を見直したり。それから、企画の方でやり切れない仕様書とか、敵の配置であるとか。そういう部分を一通り全部」

—敵の配置まで(笑)

大江「本来ディレクターの仕事というのは、ゲームの全体管理や全体の責任を任される形で、アイテムの配置や曲の切り替えを考えたりするもんじゃないとは思うんです。でも今回は……やっちゃいました(笑)」

—アイテムの配置も(笑)

大江「ええ、イヤらしく。ここでアイテム取ろうとしたら、絶対死んじゃうよ! みたいなものとか、ここでアイテム出たら楽しいよ! とか、色々と。敵の配置はマップの上面図に、人生ゲームのコマみたいなのを、ここに何人並べて……とかやっていました。でも、それって実際に3D空間に出してみると、異様に多かったり、あるいはスカスカで連続していなかったり、っていうことがあって。なので、そこは担当者に任せました」

—デザイン面ではどんなお仕事を?

大江「デザインのリーダーがしっかりしていたので……もっと○○な方がいいな、という提案をする程度でした」

—ちょっと話は戻りますが、今回の敵って、絶妙な所に……イヤらしく配置してありますよね(笑)

大江「あれは担当プログラマーの性格です(笑)! 担当者のダークサイドって感じですね。うわ、ソレやる!? みたいな(笑)。ボクじゃないです。担当者が……そうそう、そいつロケテスト見ていて、あ、倒された! とか言って、まるで我が子のように(笑)。ああ、引っ掛かんねぇや、とか怒ったり(笑)」

—では次の質問ですが、前作からかなり期間がたってますよね。以前のシリーズ担当の方は、『VC3』でも携わっておられるんですか?

大江「えーと……メインプログラマーは、『1』からの人間がずっとやってます。絵ヅラやシステムが変わっても、バーチャコップらしさが残っているのは、彼がしっかり押さえてくれたっていうのがありますね。キャラも『1』からの人間が担当したので、正統進化なんです。本人が『1』→『2』→ちょっと間をおいて『3』と。ほかの人間が『レイジ&スマーティ』を解釈して作ったわけではなく、本人が進化させた感じです」

—なるほど。ではストーリーの方も、前作の続きという感じで?

大江「ストーリーは企画の者が考えましたが、話として連続性があって、世界観を壊さないよう考えました」

—プレッシャーはありましたか?

大江「全然無かったですよ(笑)。イケる! って最初から思ってましたから(笑)。まぁそれが続編のいい部分でもあり、厳しい部分でもあるんですけど」

—そうですね

大江「ゼロから作った場合、ゲームセンターでお客さんがプレイした反応というのが、全く未知数じゃないですか。でも、バーチャコップなら、前作までの安心感があるし大丈夫だと。ただ、前作から時間もたち、Model-2から最新ボードにひとつ飛びという感じなので、普通の進化じゃダメだろう、と」

—随分と時間が空いてますからね

大江「そういう意味ではプレッシャーはあったかも知れないですが、何とかなる、と思ってやってました(笑)」

『バーチャコップ3』は、「1」からの正統進化なんですよ

大江 真徳氏　株式会社SEGA-AM2　開発2部所属
『シェンムー 一章 横須賀』デザインリーダー、『シェンムーII』アソシエイトディレクターを経て、ARCADE『バーチャコップ3』のディレクターを務める。

最新ボードの実力

—では、その最新ボードであるChihiroを選ばれた理由について教えてください

大江「当時はNAOMI-2やトライフォースという選択肢もあったんですけど、『X-BOX』のアーキテクチャを使っているChihiroなら、『VC3』でやりたかった『VC3』ならではといえる最高の表現ができるんじゃないかと思ったからです。性能的にクオリティは上がって当然だし、上がって怒るお客さんは居ないわけですから」

—確かに(笑)。Chihiroで苦労された点などはありますか?

大江「初めてのハードだったことですね。当時ワウさんが『HOD3(※1)』を作っていて、セガとして最初ではありませんが、SEGA-AM2としては最初だったんです。なので、環境も無いし、どうやって作るかのノウハウも無かったんです。今までNAOMIで培ってきたノウハウは使えませんし、すべて最初から作らなければならない苦労はありました。ココがもっと早く進んでいれば、『VC3』はさらによくなったんですけど(笑)という気がしないでもないです」

—逆に、よかった点はありますか?

大江「グラフィック的な部分が向上したことですね。他ハードでもできないことは無いですけど、より短時間で[illegible]いものを作れたと思います。ポリゴン[illegible]多く使えますし、Chihiroの[illegible]で企画やデザイン面でいろいろ見[illegible]きた、という部分もあります」

—実際、パッと見た印象も[illegible]に感じます

大江「プログラマーやデザイナー[illegible]わせると、まあ[illegible]らいかな[illegible]そうですが[illegible]があれば[illegible]ると(笑)」

(次号インタビュー第2回に続く)

これは一体……!?

次号、インタビュー第2回を待て!!

ステージ攻略開始！　海岸線から侵入せよ!!

TIME CRISIS 3™

タイムクライシス3
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコン＋ペダル×1
■発売日：稼働中
■使用基板：SYSTEM246

文　善之字元帥　絵　今井神

本誌が発売されているころには、そろそろお店で本作を見かけた人も多いんじゃないかな？　今回は、3エリアからなるステージ1を徹底攻略。各シーンでオススメの武器も紹介するので期待してくれ！

海からの侵入者

VSSEの任務を帯び、迷った観光客を装って海から島に侵入しようとしたアランとウェズリー。しかし、巡回中の沿岸警備隊に見つかってしまう。ここは強行突破しか無い！

SCENE 01　上陸～海岸の岩場

推奨武器：ハンドガン

最初のシーンだけあって、ほとんどの敵兵は狙い弾を撃ってこない。特に武器を選ぶ必要もなく、初期装備のハンドガンで十分だ。銃の照準を確かめつつ慎重に撃っていても、ダメージを受ける事は無いだろう。

SCENE 02　襲いかかる爪兵

推奨武器：ハンドガン

爪兵はジャンプしている間に倒す事もできる。腕に自信のある人は試してみるといい。

岩場を抜けると、砂の中からカギツメを装備した兵士（以下、爪兵）が襲いかかってくる。1P側は左側、2P側は右側の爪兵がそれぞれプレイヤーを狙ってくるので優先して倒そう。ちょっと怖いという人は、マシンガンを使ってもいい。

SCENE 03　灯台上の狙撃兵

推奨武器：ハンドガン

アイテム兵を撃つチャンスは、ほんの一瞬しかない。ちゃんと狙えるかな？

海岸線をさらに進む主人公たち。今度は切り立った崖にある灯台から狙撃を受ける。灯台は一定時間経過で爆発し、破片がこちらに転がってくるので、ペダルから足を離して隠れること。ちなみに灯台が破壊された直後、画面左端の崖の上にアイテム兵が一瞬だけ顔を出す事をご存じだろうか？　隠れるときは、このアイテム兵を撃ってからの方がいいだろう。

SCENE 04　岩のアーチを崩せ！

推奨武器：ハンドガン

岩のアーチ下での戦闘では赤いドラム缶に注目。何発か撃ち込めば大爆発を起こし、アーチが崩れてすべての敵を一度に倒す事ができる。ボーナス点も加算される。ぜひ活用したいところ。

SCENE 05　パラシュート部隊登場!!

推奨武器：ショットガン

今度は空からの襲撃。全体的に、パラシュート部隊は空中での動きが不規則なので、ハンドガンが命中しにくい。ここは有効攻撃範囲の広いショットガンに切り換え、出現する敵に1発ずつ撃ち込むのがベストだ。

元帥＆マッスルの攻略メモ①

弾薬を出す敵はどれだ？

エージェント・マッスル（以下マ）：教官、弾薬アイテムを出す敵はどれですか？
エージェント・元帥（以下元）：うむ、黄色の敵兵がそれだ。ただし、マシンガンを持った耐久力の高いヤツじゃなくて、白い服に黄色のベストと帽子を被ったヤツだからな。注意しろよ。

×マシンガン兵

アイテム兵

エージェント元帥からのアドバイス　このゲームには、連続ヒットボーナスというシステムがある。[illegible]

元帥＆マッスルの攻略メモ②

各弾薬の所持限界数

元：マッスル！　マシンガンで援護してくれよ！
マ：何言ってるんですか。弾が減る武器はもったいないから、ハンドガンで援護してますって。
元：アホウ！　テメエは墓場まで弾薬を抱えてく気かよ！　しかも、持てる弾薬の数には制限があんだよ！　詳しくは右表を参照に……。
マ：教官、タイム切れますよ。

	武器	所持限界数
	ハンドガン	9発
	マシンガン	200発
	ショットガン	50発
	グレネードランチャー	5発

タンカー内のトラップ

あまりにも厳しい敵の攻撃を避けるため、二人は難破したタンカーへといったん身を隠す。しかし、これはさらに恐ろしい罠だった。待ち伏せする敵部隊を突破できるか？

SCENE 01 内部通路にて……

推奨武器：ハンドガン

エリア2最初のシーンは、タンカー内部の通路。ここで注意したいのは、写真にある右側の穴から赤い敵兵が現れること。直前に正面のドアから一般兵が出て来るため、不意を突かれやすい場面だ。

SCENE 02 船外からの増援部隊

推奨武器：マシンガン

船体に空いた穴から外を覗くと、やはり待ち伏せが。敵の数が多いのでマシンガンで対処しよう。なお、この場面は軍用車を破壊すれば大爆発を起こし、すべての敵を巻き込んでくれる。

SCENE 06 トーチカ前の銃撃戦

推奨武器：ハンドガン

主人公たちが海岸線を抜けると、そこには敵が防衛ラインを敷いていた。ここでは、地形の起伏に隠れながら画面奥のトーチカに近付かなければならない。途中、敵はいたる所に待ち伏せしており、中には赤い敵兵も混じっている。使用武器はハンドガンだけで十分だが、遠距離の敵を撃つのに自信が無ければ、マシンガンもアリ。むしろ、ここで少々消費しても後半の弾薬が苦しくなる事は無いので、どんどん使っていくべきだな。

SCENE 07 塹壕から接近せよ！

推奨武器：ハンドガン

二人固まって狙い撃ちにされる事を避けるため、アランとウェズリーはそれぞれ別の塹壕を通ってトーチカを目指す。もちろん、二人同時プレイの場合もパートナーからの援護は期待できない。すべての敵は自己の責任において処理すること。どちらのルートにも赤い敵兵が登場するので、ダメージを受ける事のないように気を付けたい。なお、ルートの難度は、途中で火炎放射兵が出現する2P側の方が若干高めなように思われる。

SCENE 08 待ち伏せ……！

推奨武器：ハンドガン

塹壕を抜けて二人が合流する地点にも、やはり敵は待ち伏せていた。敵兵の数が多い場面だが、次のトーチカ戦でマシンガンを消費するので、できるだけハンドガンだけで切り抜けよう。エリア突破まであと少し！

SCENE 09 トーチカ撃破

推奨武器：マシンガン

エリア1の最後に待ちかまえるのはトーチカ。マシンガンで攻撃しつつ、砲身がこちらを向いたらペダルを離して隠れよう。グレネードは先を見据えて温存だ。ちなみに、時間ギリギリまで粘るとアイテム兵が出現する。

エージェントマッスルからのアドバイス 敵を撃つときは、常に3発をワンセットにするクセを付けるといいですよ。アイテム兵は最高で三つまで弾薬を出してくれますから、[illegible]できます。もちろん、ほかの敵に対しては、命中率が高くなって撃ち漏らしを防げるって意味もあります。超高速で3連射する練習をしておきましょ～。

元帥＆マッスルの攻略メモ③

二人同時プレイの注意点

マ：……くそっ、危険だ！　ボンバァァァァ!!!
元：グレネードだっつーの。つーかそんなとこで使ってんじゃねーよ。
マ：何言ってんですか。武器はどんどん使えって、さっき言ってたじゃないですか。だから耐久力の高い軍用車に撃ってるんですよ。
元：アホウ！　グレネードだけは別格なんだよ！　ボスか、それに準ずる敵クラスにしか使っちゃダメな武器なの！　それとな……
マ：おっ、ボスだ。はいドカン！
元：使う前には声かけろって！　もし、俺も同時にグレネード撃っちまったら、どっちかの1発が無駄になるだろ？
マ：……分かりました。
元：うむ。あと、1面での使いどころは、ボスが乗ってる飛行機に集中してるから、あらかじめどっちが使うか決めておいた方がいいな。

二人同時プレイ時は、グレネードの弾数をお互いに報告し合うなど、細かな配慮が必要になる。一人占めはよくないね。

ステージ1でグレネードの使いどころとなるのは、ボスが乗る飛行機。使う順番を決めておかないと弾を無駄にしがちだ。

SCENE 03 燃料貯蔵庫①

推奨武器：ハンドガン

燃料貯蔵庫では、二手に分かれて進む事になる。1P、2Pどちらのルートでも、赤兵やマシンガン兵などの強敵が出現するが、敵の配置は2P側の方がいやらしい。最低限、赤兵の出現位置だけは覚えておこう。

SCENE 04 燃料貯蔵庫の敵を一掃

推奨武器：ハンドガン

燃料貯蔵庫のタンクは、射撃すると大爆発を起こす。すぐに撃ってもいいが、タンクの上にいるアイテム兵から三回弾薬を回収した後の方がベターである（タンクを先に撃つと、回収できる弾薬は一つのみ）。

SCENE 05 出口はどこだ？

推奨武器：ハンドガン

船外への出口を探すため、二人は通路を徘徊する。通路内で出現する敵のうち、少し気を付けたいのがジュラルミンの盾を持った敵兵。ヤツらを倒すには、盾から出ている手や顔を正確に射撃する必要がある。

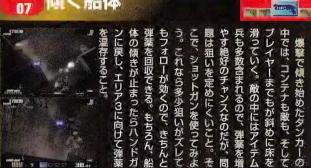
SCENE 06 貨物庫に潜む敵部隊

推奨武器：マシンガン

通路を抜けたアランとウェズリーが次にやってきたのは、貨物庫。多数のコンテナが積まれているため、死角の多い危険な場所である。しかも、出現する敵の数が多いことに加えて、マシンガン兵や火炎放射兵といった耐久力の高い敵まで登場する。よほど腕に自信がない限りは、できるだけマシンガンを使用した方がいいだろう。マシンガンはこの後のシーンでも補給が効くので、残弾数がゼロになるまで使いきってもいい。

SCENE 07 傾く船体

推奨武器：ショットガン

爆撃で傾き始めたタンカーの中では、コンテナも敵も、そしてプレイヤーまでもが斜めに床を滑っていく。敵の中にはアイテム兵も多数含まれるので、弾薬を増やす絶好のチャンスなのだが、問題は狙いを定めにくいこと。そこで、ショットガンを使ってみよう。これなら多少狙いがズレてもフォローが効くので、きちんと弾薬を回収できる。もちろん、船体の傾きが止まったらハンドガンに戻し、エリア3に向けて弾薬を温存すること。

貨物庫で戦闘中、突然の衝撃が主人公たちを襲う。何と、敵は爆撃でタンカーごと沈めてしまうつもりだ！　必死の脱出劇が始まる！

エージェント元帥からのアドバイス　ドラム缶とか軍用車とか、爆発して画面中の敵を巻き込むオブジェクトがあるだろ？　あれを撃つと5000点が入るんだが、具合が悪いことに爆発に巻き込んだ敵の点は入らない。つまり、破壊する前にできるだけ敵の数を減らした方がお得ってことだ。ま、スコアを稼ぐつもりのない人には関係のない話だけどな。

執拗な追跡

謎の女性兵士アリシアの助けを借りて、沈みゆくタンカーからの脱出に成功したアランとウェズリー。しかし、敵の幹部であるビクター・ザーンが彼らを執拗に追跡する……。

SCENE 01 三つの砲台を破壊

推奨武器：マシンガン

エリア3の開始と同時に、ボスの乗る飛行機との戦闘に突入する。このシーンで破壊すべき場所は、本体下部のガトリング砲と、左右のミサイルランチャー。まだグレネードは温存し、マシンガンだけで対処しよう。

SCENE 02 カーチェイス①

推奨武器：ショットガン

パーツを破壊された飛行機が一時退却すると、敵が搭乗する軍用車が多数道路に出現し、壮絶なカーチェイスとなる。本来、軍用車にはマシンガンを撃ち込むのが効果的なのだが、先ほど消費しているため、残弾数はあまりない。そこで、代わりにショットガンを使ってみよう。この武器は近距離ヒット時の攻撃力が高く、軍用車には2～3発も撃ち込めば十分。アイテム兵が乗っている場合は同時に複数のアイテムを出す事もできて一石二鳥だ。

SCENE 03 左右機関砲を狙い撃ち！

推奨武器：グレネードランチャー

続いてのシーンは、飛行機の側面に装備されている機関砲を破壊するのが目的。ここでようやく、温存してきたグレネードの出番だ。耐久力の高い機関砲も、グレネードなら1発で撃破できる。慎重に狙いを定め、左右の機関砲に1発ずつ撃ち込もう。ちなみに、左の機関砲を壊した後、飛行機の上と後部ドアからはアイテム兵が出てくるぞ。

SCENE 04 後部ハッチからボス登場

推奨武器：マシンガン

右の機関砲を破壊すると後部のハッチが開き、ボスのビクターが姿を現す。ボスはマシンガンで攻撃してくるので、常に銃口に注目し、赤いマズルフラッシュが見えたらすぐに回避行動を取ること。なお、ボスはライフゲージが一定値を下回るといったん退き、側面のドアから再び登場する。このとき、後部ハッチからはほかの敵も出現するので、警戒を怠ってはならない。最終的に、ボスのライフゲージをすべて無くせば、次のシーンへと移行する。

SCENE 05 カーチェイス②

推奨武器：ショットガン

2度目のカーチェイス。軍用車に爪兵が乗っているものの、難度はそれほどでもない。前回のカーチェイスと同様、こまめにショットガンを使っていけば楽勝だ。ここを抜ければ、あとはボスとの直接対決を残すのみ!

SCENE 06 最後の対決！

推奨武器：グレネードランチャー

最後だけあって攻撃のバリエーションが豊富。手榴弾を撃ち落とす事は困難なので、ペダルを離してかわした方がいい。

ボスは大小のマシンガンや手榴弾など、さまざまな攻撃を行なってくる。基本的にはこちらもマシンガンで応戦し、ボスの体力ゲージが緑色になったらグレネード2発でとどめを刺すといい。

NEXT STAGE 山頂への片道切符

ザゴリアス連邦の戦術ミサイルが山頂に隠されている事を知ったアランとウェズリー。山頂へ向かう物資運搬用の貨物リフトに乗るため、二人は駅へと向かうのだが……。

エージェントマッスルからのアドバイス ステージボスが大型のマシンガンを構えてるときがあるッスよね。あのとき、マシンガンに弾が当たるとボスの本体にはダメージが入りません。基本的にこのゲームでは、きちんとダメージが入っているときは対象物が白く光りますから、それを目安にするといいですよ〜。

女子高生の天使たちと高校ライフを謳歌する（予定）のカラフルハイスクール。今号に掲載の天使たちの性格を正確に把握すればよりカラフルな生活が送れること間違いなし！ 精進すべし!!

担当：ちくわ

プレイ前にぜひ！システムおさらい

クイズとイベントを交互にこなし、好感度を表す「運命のハート（以下ハート）」を集めるのが基本となるこのゲーム。状況に合わせ獲得ハートの数を調整するのが恋のコツだ。ハートが多ければ出逢いパートで好きな子と出逢う確率も増え、イベントでさらにハートを貯められるぞ！

目の前に目的の子がいる場合は、クイズもイベントも全力投球すべし。別の子に出逢っている場合は、目的の子の対応ジャンル問題に答えれば、その子のハートを集めることができる。ほかの問題にはわざと遅く答えて獲得ハートを減らすなどすれば、別の子とのハート数にかなりの差をつけられるはずだ。

ただし、対応ジャンルの問題ならば常にその子のハートが貯まるというわけではない。常に右上の順位マーカーに気を配り、引っかからないように注意して臨め！

愛のために、わざとハートが下がる選択を・・・ッ!!（辛）

乙女心にヤマを張れ！

九条 彩華

対応ジャンル：
音楽、ファッション・グルメ、雑学

問題例：
4.一般に「木管五重奏」と呼ばれる編成に唯一含まれる金管楽器って何？
5.カクテルなどで使う「カシス」、日本語では何ていうの？
6.13星座占いの「へびつかい座」って、さそり座と「？？？座」の間にあるのよ。

お嬢様な彩華にはヨイショ&エレガントが一番。たけど時には強気に接しないと、振り回されてちゃ距離は縮まらないぞ！

神崎 未来

対応ジャンル：
文学歴史、地理政経、科学

問題例：
1.「事実は小説よりも奇なり」って、イギリスの詩人「？？？」の言葉よ。
2.「ベネルクス三国」といえば、ベルギー、ルクセンブルクとあとひとつは？
3.1957年、世界で初めて宇宙へ行ったロシアのライカ犬の名前って何？

嘘なく誠実に付き合うのか、真面目な未来への礼儀。でも、優等生たって、たまにはハメを外したがってるかも……？

高村 真理絵

対応ジャンル：
映画、マンガ、ゲーム・乗り物

問題例：
10.2004年公開予定の、映画「ロード・オブ・ザ・リング」三作目のタイトルって何なの？
11.藤子・F・不二雄は「SF」を「？？？」の略と呼んでいたのよ。
12.2003年春、ナムコが発売する3D恋愛アドベンチャーゲームのタイトルって何？

ノリノリオタク関西人のマリエルとは、ノリを合わせて楽しく会話。その軽さに反して根は生真面目なので軽挙は禁物！

猪戸 恵

対応ジャンル：
スポーツ、TV・ラジオ、世相

問題例：
7.阪神タイガースの伊良部投手が、大リーグ時代に最後に所属したチームってどこ？
8.TV「大改造！！劇的ビフォーアフター」では、リフォームの達人を何と呼ぶの？
9.アザラシのタマちゃんで有名な「帷子川」。これって何て読むの？

悪友猪戸とは、ウシウジしないで言いたいことをハッキリ言い合おうだが、時にはその微妙に揺れる心中を察しろ！

今月の標語

廊下は走らず、
ボタンは連打せず

風紀委員会

よつば学園校内新聞

カラフル★TIMES

新入生歓迎号

初めましてェェって何か今年は男子新入生が多いわね!! まぁそんな事は些細な問題、我らよつば学園は来る者拒まず！ 今回は特別号でこの学園のイロハをむっちり教えちゃうわ♪

文責：よつば学園新聞部

スクープ！ ミスよつば学園に♥な人が!?

ちょっと聞きました!? 我らがミスよつば・彩華お姉様に気になる異性の影がチラホラって……キィィだれよそのファッ_ンな輩!? って取材（or暗殺♪）してみても毎回そいつの名前はコロコロ変わるし5000円両替してライフほぼ無限だし!! でもシッポ掴むまでは諦めないわ!!

あやか「うふふ・・・まさやさん・・・サンオイル・・塗ってくださらない？」

お、オネーサマ コンなとこ[illegible]わずあってだな[illegible] これも上の[illegible]はお嬢様のSPに狙撃されて失敗！ 口惜しィィ!!

おいでませませ新入生!! 在校生からのご挨拶♪

さて、まずはともあれ祝・ご入学！ 入学金100円（安）の我らが自由のキャンパスへようこそデース!! そんな右も左もまだ分からない子羊チャンどもに、ただ今人気急上昇中の3年生・神崎さんからご挨拶ナリよ！ 耳かっぽじって聴きなさい♪

ミク「・・・よろしくお願いします」

……って短ッ!! あ、そーいや神崎さん転入したばっかで学園のこと全然知らないじゃない！ チョイスした奴1フレ風神で逝かすぞクラァ!!

……まぁ部内の乱れは置いといて。とにかく我が校は刺激的な出来事に満ち満ちた素晴らしい学園なの！ でもなぜか犬も歩けばクイズに当たるってェくらいの頻度で難問が襲いかかってくるから、「油断＝死」よ！ でも大丈夫、クイズ終了時とコンティニュー時にもらえる「プレゼントボックス」で案外どうにかなるワ♪ 中身はランダムだけどどれも強力だし、困ったらスタートボタン激打一択。コレ、学園生活の基本ね！

楽しい行事目白押し！

我が校の行事はどれも個性的！ いやまぁ行事自体はフツーなんだけど、参加している生徒が超個性的で……。

行事を一緒に楽しむ相手は、結婚考えるぐらいの慎重さで選んでおくとナイスよ！ でも再入学する覚悟があれば、もー度体験できるわ……フフ。

名物ミス・コンか有名な文化祭だけど終了後のダンスパーティーだって激ノリよ♪ 猪戸さんイカスー!!

これは体育祭、泣く子も黙り眼鏡っ子が眼鏡を外す衝撃の障害物競走！ これぞ青春ってヤツよねー!!

おっと試験も忘れちゃダメよねー SPーまっつぁおの広範囲に渡る難問ばっかだから、覚悟重要よ!!

Q&A

さあ、今回も生徒からの質問にバリバリ答えちゃうわ！

Q：マリエルちゃん（高村）のノーハソの待受って何？

A：……ソな個人的なこと聞くなボケがァア!! そんなに気になンなら本人に聞けイ！ 運命のハートを貯めると見られる「運命の出逢い」ってェ特殊イベントでなら分かるかもだぜへへーんだ!! まぁ私が見るにアレは○○社の型落ちノーパソと見るがどうよ？ 違う？ 極秘？ チィッ!! でも実際、「運命の出逢い」はどれも涙やドキ胸無くしては見れないドラマティカなのよ!! 劇中選択肢やクイズは一切ないから、ハンカチ片手に筐体前で正座してご鑑賞あれってカンジよホント！

担当：真貯先生（本名）

マアーッチョウ!!（流行語）俺がウワサの真貯先生だ！ まぁ遠慮無くマッチョと呼んでくれよポォオズィングゥ!

まぁ堅苦しいのは肩甲骨周りの筋肉だけでよーし!! お前らは自由に多彩な学園生活をエンジョイしてくれ！ 毎朝一本牛乳飲んで、いい体作って無遅刻無欠席!! 先生との漢の筋肉☆約束だマーッチョ!!

（編注：実際のマッチョ先生はこんなキャラと違います。）

見せちゃヤバイよ

© 2003 KONAMI
Produced by Yoshihiko Ota
TM

ついに到来!! ee'MALLで一体何ができるの?

イーイー・モール

■メーカー	コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル	オンラインショッピングシミュレーションゲーム
■操作方法	2ボタン+ダイヤル+タッチパネル
■発 売 日	今春発売予定
■使用基板	――

1月に初めて情報をお届けして以来、ずいぶん待たせてゴメンナサイ！　新感覚のデジタルモール、ついに稼働を始めました!!　ポップンミュージック9 との連動がとっても楽しみな ee'MALL の中身を大公開。これを読んだら、さらに楽しく遊べること間違いなし！

『ee'MALL』とは、下にあるマップのとおり、一つの大きな街なんだ。モール内の各ショップ・施設に入るためには、チケットが必要なんだ。モールの中でゲームをしたり、楽曲を手に入れたり、その施設を利用するにはポイントを使う、という仕組みになってるんだ。例えば、最新の未収録曲を手に入れるには、まずチケットを使ってRECORDSに入り、欲しい楽曲をポイントと交換すればOK。要らない楽曲やグッズを、ポイントと交換することもできるよ。

このポイントは、e-AMUSEMENT対応のゲームを、エントリーカードを使ってプレイすればどんどんたまるよ。ポイントをたくさんためて、見たことのない曲データやレアなアイテムデータをゲットしよう!!

地図の各ショップに番号がふってあるのに気付いたよね。左のページで、番号順に、各ショップでできる事や、そのショップならではの要素を説明しているよ。それに、実際プレイしたときは、上記の地図は表示されることはなく、行き先を選ぶだけで、自動的に行ってくれるから、迷うことはないよ。

ほかにもいろんな建物があるけど、入れるようにはなるのかな？　といろんな希望と期待も含めながら、早速各ショップの解説をしていこう。

ee'MALLから pop'n music9へ 早分かりフローチャート

自由に移動できるee'MALL。その中での動き方と、ポップン9 への流れを、わかりやすくフローチャートにしたよ。チケットを有効に使ってね！

エントリーカード投入

コイン投入

チケットを5枚ゲット！

パスワード入力

e-AMUSEMENT関連のゲームで得たポイントが表示される。

インフォメーションセンター

個人情報

移動する

6カ所のどこでも好きなモールへ移動できる。

これらのモールは、選択するとチケットを消費する。チケットが無くなるまで好きなモールを行き来できるよ。

- 郵便局
- 交番
- レストラン
- レコードショップ
- グッズショップ
- アミューズメントショップ

やめたい！ あるいはもうチケットが無い！

終了

カードを回収

『ポップン9』へ！

レコードショップで楽曲をゲットしていれば、その曲を選曲できるようになってるよ！ グッズショップを利用していれば、マイキャラに指定したキャラの、おしゃれな画像が見られるよ！

1 未収録曲いっぱい！ RECORDS

新しい楽曲をゲットしたいなら、ここ。ポイントによって交換できる、たくさんの曲がそろっているよ。手に入れた楽曲データは、『ポップン9』でプレイできるから楽しみ！ 現在そろっているのは24曲、これからまだまだ増えていくんだって！

2 服やアクセでおしゃれに変身 GOODS

ここでは、キャラクターに合う洋服や靴などのグラフィックを選んでポイントと交換し、自分好みに着せ替えることができるよ。アッシュやユーリ、リエ♥ちゃんやさなえ♥ちゃんなど、それぞれのキャラのために専用のグッズが用意されてるんだ。

3 どっさりポイントゲット！ AMUSEMENT

ミニゲームを楽しむ施設がここ。五つのオリジナルミニゲームが用意されているから、好きなものを選んでプレイしよう。プレイした結果や成績によって、ポイントをゲットできるというワケ。得意のミニゲームで、頑張ってポイントを増やそう！

5 メール交換で友達の輪！ POST OFFICE

KONAMI IDを持つ人にメールを出したり、グッズや曲のデータを添付して、プレゼントできるよ。遠くの友達にもメッセージが送れるんだ。

もしメッセージが届いたら、プレイ最初の場面で知らせてくれるから、POST OFFICEへ行って受け取ろう。

4 すべての始まりはココ INFORMATION CENTER

携帯からしか行なえなかった、KONAMI IDの登録ができたり、携帯サイト[※]と同様のコンテンツが閲覧できるよ。

プレイを始めると、各モールへ移動する前に、必ずここからスタートするよ。

7 何が起こるかわからない…… RESTAURANT

ずらっと並んだメニュー。よく見ると、まだ選べないメニューもあるみたい……でもまれに選ぶことができて、選ぶと何が起こるかは……。

RESTAURANTはびっくり箱のようなもの。選んだあとに何が起こるかは、自分の目で確かめてみてね！

6 ときどきレアな落としものが POLICE BOX

ここへ来ると、ほとんどの場合は何も起こらない。でも、たまにアイテムの落とし物が届けられていることがあって、ゲットするチャンスだ！

落とし物が無かったときはチケットを返してくれるから、プレイするならとりあえず足を運ぶといいよ。

※ i-modeでは「pop'n i-terminal」、J-SKYでは「pop'n j-terminal」、EZwebでは「pop'n ez-terminal」です。

お気に入りのグッズでマイキャラをコーディネイト！

ここではGOODSを例に、具体的なゲームの流れを説明するね。もちろんそれぞれのモールによって、進め方は違うけど、だいたいのやり方はこれで分かるはず。それじゃー、行ってみよう！

START!! ステキなアイテムはあるかな……？

まずはお気に入りのキャラクターを、マイキャラに設定！　じゃあ、キャラにピッタリのアイテムを探してみよう。

いろんなアイテムがあるんだ。君のトータルコーディネイト・センスで、かわいくしてあげてね！

実際に身につけた様子を確認して、気に入らなければキャンセルもできるんだ。試着は何度もできるけど、制限時間に注意！

こちらが『ポップン9』での画面でーす。ステキ！　最後の場面で、マイキャラが登場するよ！

AMUSEMENTでミニゲーム

まずはいろいろプレイして、自分好みのミニゲームを見つけて練習を重ねよう。

『ee'MALL』の操作パネルはちょっと特殊。ダイヤルと二つのボタンを使うんだ。各ミニゲームで好成績を残せば、たくさんのポイントゲットできるよ。それじゃあ、5種類それぞれのゲーム内容を見ていこう。

アメフリ

雨漏りのする部屋で、水滴をバケツに受け取って、相手の部屋へ投げ入れよう。ダイヤルでキャラを操作して、水滴の下にバケツを移動させる。一杯になると溢れちゃうから、その前にボタンを押して水を捨ててね。捨てるのが遅いキャラの場合、次に落ちてくる水滴の下に移動しから水を捨てるのがコツ。

bemani

どこかで見たことがある画面のミニゲーム『bemani』。ダイヤルがスクラッチ、A、Bのボタンで二つの鍵盤を操作。上から流れてくるオブジェが赤いラインと重なったときにたたくゲームだよ。

曲数と難度も豊富。音ゲー好きなら、安定してポイントを稼げそう？　曲選択画面でA、Bボタンを同時押すれば、難しい譜面も遊べるよ。

プカプカ

A、Bボタンを連打して、バルーンを上昇させ、ゴールを目指そう。左右や、上から振ってきた障害物に当たるとバルーン下がってしまうので、うまくダイヤルを操作して、避けながら進んでね。ときには連打の手をゆるめたり、うまく移動して障害物を避けよう。クリアタイムが早いとポイントも上がるよ！

射的Q

移動する照準を、ほしいキャラクターに丁度合ったところでボタンを押して止める。すると上のゲージが動き出すから、水色の所で止めよう。赤いゲージで止めてしまうと、キャラクターが壊れちゃうので注意！　照準をバッチリ合わせれば水色ゲージの幅が広く、ずれると狭くなるので難しくなっちゃうよ！

卓球

最もクセのあるゲーム。ダイヤルで移動、AボタンがバックハンドB、ボタンがフォアハンド。ボタンを押すときじゃなく、離したときに打つので注意。ボタンを押している間、画面左の入魂ゲージが上昇して、パーセンテージが高いと球速の速い弾を打つよ。入魂ゲージ満タンで打つと、必殺技が出るよ！

音辞典 Amusementあれこれ．編集あっくんのお薦めはbemaniと射的Q。「音ゲーが[illegible]なら、さっと稼げる」そうな。私のお薦めは、アメフリとプカプカです。あと、二人とも手こずった卓球道は、「コツさえ飲み込めばすごくのめり込めるし、卓球道やりにゲーセンに通っちゃうかも!?」とは、ディレクターsaitoさんの談。これは頑張りがいがありそうです！

『ee'MALL』の疑問に回答！ これはどうなの？ ee'MALL

なんといっても初めてのシステム。まだ分からなくて、不安に思ってる人もたくさんいるんじゃない？ そこで、よくある疑問に、ここでお答えしちゃいましょう！ これを読んで、楽しい『ee'MALL』ライフを送ろうね。

Q お店に『ee'MALL』が入荷されないと、ポイントをためてても意味がないんですか？

A そんなことないよ、ポイントをためれば、ほかのお店の『ee'MALL』も利用できるよ。

例えば、平日は近所のお店で『ポップン9』を遊んでポイントをため、週末『ee'MALL』の設置店舗へ。すると、今までプレイしていた分の、使われることなくたまっていたポイントが、ここで使えるというわけ！設置店舗へ行くときは、エントリーカードを忘れないように注意してね。ちなみにプレイ回数は、『ee'MALL』を最初にプレイしたときから数え始めるよ。

自分の住んでいるところから一番近くの『ee'MALL』設置店舗が分からない場合は、インターネットのコナミ公式サイト「KONAMI ARCADE FAN」の中にある『ee'MALL』(URLは欄外参照)のページに設置予定店舗が掲載されているから、近くの『ee'MALL』設置店舗を探して、足を運んでみてね。

『ポップン9』の筐体がお店にあっても、『ee'MALL』が入荷されない。そんな場合は、『ポップン9』でポイントをためても意味がないの？ という質問がたくさん寄せられたけど、『ee'MALL』で使えるこのポイントは、必ず同じお店に『ee'MALL』の筐体が無ければいけない、というものではないんだ。

『ee'MALL』を設置していないお店では、ポイントをためることしかできないんだけど、『ee'MALL』が設置してあるお店では、ポイントをためて、さらにそのポイントを使うことができるんだ。

だから『ee'MALL』が設置していないお店の場合は、ポイントをためたら、『ee'MALL』が設置してあるお店へ行って、楽曲やグッズを手に入れよう。

Q ポイントをいっぱいためるには、どうしたらいいの？

A ポイントを効率よくためるには、いくつかの方法があるんだ。

ポイントをためる方法は、大きく分けて二つの方法があるんだ。一つは、e-AMUSEMENT対応のゲームで、エントリーカードを使って遊ぶこと。もう一つは、『ee'MALL』内のAMUSEMENTで遊ぶこと。どちらにせよ、とにかくいっぱい遊べばオッケーってこと。

モール内のAMUSEMENTでは、右のページで説明しているとおり、五つあるオリジナルミニゲームをプレイして、その結果や成績に応じて、ポイントをゲットすることができるんだ。つまり、コツとしては、とにかくたくさんe-AMUSEMENT対応のゲームで遊ぶか、モール内のAMUSEMENTで遊べるミニゲームをプレイしまくって腕を上げ、好成績をたたき出す、ということになる。

まぁ、まったり遊んでいるだけでも、ポイントがたまっていくのはありがたいことだよね。まったり遊びながら待つなんてヤダ、待てないよ！ というあなたは、ミニゲームをガンガンプレイしてね。ちなみに、e-AMUSEMENT対応のゲームにはどんなタイトルがあるかというと、具体的には下の通り。

もし、KONAMI IDをいくつか取得している人がいたら、すぐに一つに統一しよう。その理由は、"ポイントが分散してしまう"から。例えば、『麻雀格闘倶楽部』で遊ぶときは、『麻雀格闘倶楽部』のエントリーカードを作るときに取得したKONAMI IDを使っていて、『ポップン9』では、また違うKONAMI IDを作ったよ。という人は、それぞれのゲームで得たポイントが、それぞれのKONAMI IDに振り分けられてしまう。これを統一するには、必要ないKONAMI IDを削除して、改めて統一するKONAMI IDを入力すればオッケー。

これでポイント加算！ e-AMUSEMENT対応機種

こんなにいろいろあったんだ。これを機に、ほかの対応機種のカードも作って遊んでみると世界が広がって面白いよ！

e-AMUSEMENT対応機種はたくさんある。もし、ほかの対応機種でもよく遊ぶんだけど、まだカードは作ってなかった。というような人は、せっかくだから作ればポイントが加算されるから、絶対にオトクだよ。もちろんKONAMI IDは統一で！

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.
全国の強者といつでも対戦が可能な新感覚麻雀ゲーム。

dogstation Deluxe ～イヌターネットはじめました！
キーボードを使って文字を入力し、自分の愛犬を育てていくゲーム。

そのほかの対応機種
- 出撃！戦国革命(好評稼動中)
- 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.(好評稼動中)
- GUITARFREAKS 8thMIX power-up ver.(好評稼動中)
- drummania 7thMIX power-up ver.(好評稼動中)
- GUITARFREAKS 9thMIX (4月稼動開始)
- drummania 8thMIX (4月稼動開始)

今後も続々登場予定！

音辞典 [illegible]ポイントをためるのが大変そう。って思ってるホッパーも多いんじゃないかな？ でもそ[illegible]くても、ポイントはたまってい[illegible]たまりやすくなるから、これを機会に、いろいろなゲームをプレイしてみるのもいいんじゃないかな？

KONAMI ARCADE FUN http://www.konami.co.jp/am/
ee'MALL http://www.konami.co.jp/am/eemall/

その名はHITASURA!

何と、またまたポップンが、嬉しいニュースでゲーセンに嵐を巻き起こしてくれた！　4月から、「HITASURAモード」という新モードが遊べるようになったのだ！　「HITASURAモード」は、難易度順に並べられた曲目を、どれだけたくさんプレイするかを競い合うモードなんだ。

ポップンミュージック9
■メーカー：コナミ、コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：2002年12月下旬発売(稼働中)
■使用基板：――

モードセレクト画面で、一つ右へ進めば、そこに見たこともないモードが……今月も話題騒然の『ポップンミュージック9』。もう知ってる人も、まだ知らない人も、まずはこのページをチェックしてね！

HITASURAモードの話をひたすらするから、よーく聞いて!

減ったハートは次のプレイに持ち越し!

例えば1曲目でハートが五つ減ると、次の曲ではハート45個からスタートする。ハート30でクリアした場合、次に続きをプレイするときは、何とハート30個からスタート！　う～ん、これは緊張の糸が途切れると……ヤバいことになりそう！　一つのBADが後々のプレイにまで響くから緊張感抜群。しかも、同じ曲のやり直しができないから、やり直すときはSTARTから再度ゲームを始めなければいけないんだ。「HITASURAモード」をプレイするときは覚悟すべし！

画面をよく見ると、おやおや～!?

見慣れたはずの画面のハズなのに、何だかとっても違和感が。本来グループゲージのあるはずの場所が、ハート型のライフゲージに変わってる！

BADで減る!!

このハート、全部で50個並んでいて、BADが一つ出るごとに一つずつ消えていく！　全部無くなるとゲームオーバー。

全曲制覇まで突き進め!

「HITASURAモード」とは、難度の低いものから順番にズラリと並んだ『ポップン9』の総収録曲を、ひたすらクリアしていくというモードなんだ。最初にどの難度から始めるか、スタート地点を選ぶことができる。最初の難度をセレクトすれば、あとは決められた順番どおりに曲が出てくるから、しっかりたたいて先へ進んでね。遊べる曲数はお店によって違っていて、NORMALモードで3曲遊べる筐体なら、「HITASURAモード」も3曲遊べるよ。オプションの設定も自由なんだけど、9ラインモード限定だから気を付けて！　総楽曲数は300以上もあるから、やりごたえタップリ。最後の曲をクリアしたとき、一体何が起きるのか……それは自分の目で確かめてね。

ひたすらコンボが増えていく!

e-AMUSEMENTに対応した台でエントリーカードを使用したり、パスワードを入力することで、クリア曲数とコンボ数を継続した前のプレイの続きができるんだ。でも、継続するのはクリア曲数とコンボ数だけじゃない。残りのライフゲージも継続してしまうから緊張感イッパイ！　ハートが無くならないように、何曲目までプレイでを継続できるかな？　クリア曲数とコンボ数を継続するべく、自分の限界にひたすら挑戦！

インターネットランキングも始まるよ!

4月2日から、"HITASURAランキング"というインターネットランキングが開催されるよ！　集計の方法は、クリア曲数を基準に順位をつけ、同じ順位の場合はコンボ数の多い方が上位になるよ。気になる集計期間は5月14日まで。ただしe-AMUSEMENT対応機種でエントリーカードを使用しなければ参加出来ないので気を付けて（詳しくは左ページ注意参照）！

音辞典 HITASURAインプレッション：いろいろな切り口でユーザーを楽しませてくれるポップンだけど、今回はさらに驚き。まさかモードが一つ増えてしまうなんて……エキスパートモードからさらに右にスクロールしたときはまさに感動。プレイする人はその感動を一度は体験することだろう。やり込み甲斐のあるモードだけに長く遊べそう。

お詫びと訂正：「月刊アルカディア4月号(No.35)」のP55「ポップンミュージック9」において、記述のミスがありました。たたかえ！ギャンブラーZのイベントが3月15日までと記述されておりましたが、正しくは3月12日までです。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正いたします。

ポップンフレンド情報局

これまであまり触れなかった、ポップンフレンド情報。みんなから、もっと教えてほしいって意見がたくさん寄せられたので、その情報をお届けしちゃいまーす。

出現率に違いが！

フレンドには、よく姿を見せるキャラ、そうでないキャラがいるみたい。例えばよく姿を見かけるのが、ミミ、ニャミ、リエ♥ちゃんなど。逆になかなかお目にかかれないレアキャラは、さなえ♥ちゃんやユーリなどだよ。

諦めるのはまだ早い！

目の前でプレイしている人のところからフレンドが去っていっても、まだそんなに遠くへは行っていないかもしれない。近所のお店を探せば、わりと見つかることもあるらしい……？

フレンドと仲良くしよう

フレンドが現われたら、仲良くする方法があるんだ。それは、フレンドとしてやってきたキャラの曲をプレイすることだよ。するとフレンドはすっかりごきげん、君のそばに長くいてくれるかもしれないよ。逆に、遊びに来てくれているときにほかのキャラに変えてしまうと、フレンドは次のお友達のところへ行っちゃうから気を付けて！

新潟のイベントでは、大会中にアイスがフレンドとしてやって来ていたよ！　フレンドを見るのが初めての人もいたみたい。

START

難度を決定する

初めてプレイする場合や、もう一度最初からプレイを始める場合は、STARTを選択しよう。

最初に、難度を決定する画面に移行するので、ここで★１～８の難度を決めよう。長い道のりのスタート地点を決めるとっても重要な選択。自分の実力を考えて、慎重に決めてね！

PLAY

クリアすると……

e-AMUSEMENTに対応した台で、エントリーカードを使っていれば、プレイの結果が自動登録される。エントリーカードを使用していない場合はパスワードが表示されるから、続けるためにしっかりメモってね。

エントリーカードを使っていない場合は、このパスワードを正確にメモしてね。

インターネットランキングの注意！

インターネットランキングに参加しようと思うなら、e-AMUSEMENTに対応した台で、なおかつエントリーカードを使ってプレイしなければダメ！　“HITASURAランキング”は、パスワードでの参加ができないんだ。そのことだけは気を付けてプレイをしてね。

順を追って遊び方をご説明～ HITASURAガイド

ようこそHITASURAガイドへ。いきなり迷わないように、モードの流れを要チェック。

新モードはここに増える

モード選択画面で、右上に“???”と表示されていたら、「HITASURAモード」が遊べるよ。エキスパートモードをさらに右、ノーマルモードから左に行けば、「HITASURAモード」がある。4月2日になったら早速これを選んでみよう！

初プレイや、改めてプレイするときは……

モードセレクト画面で、ここに注目。

モードセレクト時、右上に注目しよう。写真右上丸の中に「???」と出ていると、さらに右へ行けるんだ。

前のプレイの続きをするときは……

CONTINUE

前回の続きから遊ぶときは、CONTINUEを選択しよう。エントリーカードを使用して遊んでいた場合は、カードに登録した最後のプレイの続きからすぐに遊べるよ。

e-AMUSEMENT対応台でエントリーカードを使う

e-AMUSEMENT非対応、またはエントリーカード未使用

e-AMUSEMENTに対応していない筐体や、エントリーカードを使わずにCONTINUEを選択した場合は、パスワード入力画面に移行。ここでパスワードを正確に入力すれば、続きが遊べるよ！

音辞典 なると、HITASURAランキングで上位を狙うには、★1から始めて、コンボ数、クリア曲数を延ばすのが賢いやり方だよね。でも、いきなり★7や8から始めると注目を浴びそう(笑)。

ポップンミュージック9限定 楽曲 キャラクター 人気投票結果発表

楽曲

1位 165.6pts.
cobalt／ハイパンク
Des-ROW・組スペシアル

キャラ部門1位のハヤトが担当する曲が堂々の第1位。激しい曲の中にも聞く人に何かを訴えかける詞がとても魅力的。

爽やかな感じとキャラが合っていて好き。(大阪府　ゆきな組さん)／詞も曲もすべて最高!!(埼玉県　霧原薫さん)／疾走感サイコー！(千葉県　斉藤仙侍さん)／曲がカッコイイ。(岩手県　TRANCERさん)／サビのところが泣ける。(群馬県　葉月楓さん)／カッコイイ！　一日何回も聴いてる。(秋田県　雷さん)

2位 163.1pts.
禁じられた契約(ちぎり)／ダークネス2
フレディ波多江とエレハモニカ

1位と2.5ポイント差という僅差で2位。ポップンの中でも異色な曲調・歌で楽しませてくれる。

大好き！　毎日何度も聞いてます。(埼玉県　SHINA)／音が大好き。うっとりします。(愛知県　連城龍さん)／サントラを買ってから好きになりました。(神奈川県　オーキャンさん)／狂気的な詞とダークな感じがたまりません。(大阪府　寺彦さん)

3位 138.2pts.　男々道／ヒップロック2
Des-ROW・組

なんとDes-ROW・組2曲目のランクイン。男々道というタイトル通り、曲もしっかり"男"というイメージで、かなりハード。

急に速くなったりムズかしいけど大好きです。(大阪府　はづきしのぶさん)／『9』が出て、最初にやった曲です。カッコイイ！(東京都　姫路潔さん)／男らしい!!(宮城県　ももづきなくるさん)

4位～9位までの順位

順位	ポイント	ジャンル	曲名
4位	100.9pts.	サイバーロカビリー	新堂敦士
5位	92.2pts.	ガールズロック	りゆ&のりあ
6位	58.5pts.	ウィンターダンス	さな
7位	46.1pts.	パストラル	N.A.R.D
8位	29.9pts.	ハイパーJポップ2	TЁЯRA
9位	23.7pts.	ロックギター	dj TAKA feat.good-cool
9位	23.7pts.	キャロル	パーキッツ

キャラクター

1位 230.2pts.
HAYATO (ハヤト)

2位と圧倒的な差を付けて1位を獲得。学生服とスケボー、ポップン型のヘルメットなど、チャームポイント盛りだくさんなキャラ。

スケボーでこけるところがカワイイ！(神奈川県　ふらっぐさん)／ヘルメットをとったところがめちゃめちゃかっこかわいい。(群馬県　朝日奈めりるさん)／初めて見てすぐ気に入りました。カワイイ！(千葉県　白璃ゆらさん)／学生服に萌。(青森県　桜咲ねおんさん)／最初に見たときから一目惚れでした。(福岡県　氷城京さん)／メットが生きていることを祈ってます。(神奈川県　キセイさん)

2位 158.1pts.　TSURARA(ツララ)

ツララは、ⅡDXシリーズでお馴染みGOLI氏作。キャラの魅力が存分に出ているアクションは必見。

縦回転が新鮮でした。(大阪府　なおみさん)／おしゃれでかわいい。(千葉県　山吹砂里さん)／1Pだけでなく2Pもかわいくて好き。(神奈川県　有愛さん)／かわいすぎる人だよ!!(神奈川県　dj abereoさん)／ネコ舌なところがキュート。(熊本県　零士郎さん)

3位 84.6pts.　六(ロク)

『9』限定でも3位という安定した人気の六。アクションがカッコイイと評判。

愛しています。(東京都　天野空さん)／マジカッコイイ!!(栃木県 HIROさん)／今回は渋い！(岩手県　因幡ちどりさん)／男の中の男!!(茨城県　戸岐桜華さん)／雪の中の彼がすごい好き。フィーバー時がカッコイイ！(広島県　愛羅さん)

4位～10位までの順位

順位	ポイント	キャラクター
4位	77.7pts.	シルビア
5位	73.5pts.	ジズ
6位	65.2pts.	Bis子
7位	47.2pts.	フォース
8位	26.4pts.	ジェフ
9位	25.0pts.	キララ
10位	23.6pts.	そうじ

コナミネット情報

配信情報

4月に更新されるコナミネットの配信情報をいち早くキャッチ。みんなの好きな曲や画像は配信されるかな？

待ち受け画像

pop'n9	ポップンミュージックアーティスト大集合!3開催記念待受画像
pop'n9	ニャミ
pop'n9	ミミ
pop'n9	ハヤト
pop'n9	六

着信メロディー

pop'n9	ヨコシマ・カラー・ベイビー
pop'n9	☆shining☆
pop'n9	男々道
pop'n9	ラブラブギウギ
pop'n9	森の鼓動
pop'n9	Secret Tale
pop'n9	ぼくってウバ?
pop'n9	デパ地下のお話
pop'n9	掌の革命

アルカディアオリジナル待ち受け画像

今月もアルカディアオリジナル待ち受け画像をドドンと紹介しちゃうよ。コナミネットの方に感想や意見を送ってくれたみんな、どうもありがとう。
今月もバッチリチェックして、ダウンロードしてね。
注意！　URLを間違えないように確認してね。
URL■http://ev.konami.net/ev/

必ずゲット！

これが噂のエントリーカードだ!!

オリジナルエントリーカードキャンペーン画像 i-mode版公開!

現在i-modeが終了し、J-SKY、EZwebと応募が続くオリジナルエントリーカードキャンペーンだけど、なんとその i-modeの絵柄を大公開しちゃうよ。じっくりご覧あれ！　J-SKYとEZwebも気になる～！

最後はEZ-webだよ！　4月1日～4月30日マデ！

●i-mode：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
●J-SKY：J-SKYメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
●EZweb：トップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→コナミネット（4月対応予定）
●PC版コナミネット：http://www.konami.co.jp/k-tai/

新潟のイベントへ!!

ユーザーが主催するポップン大会でも大きな大会と[illegible]'n panic」の取材に行ってきたよ。「pop'n panic」は新潟の計9店舗で予選を行ない、4月27日、新潟タカラ島プラーカ店で決勝が行なわれるんだ。そんな大会があるなら行かなくては！　というわけで、新潟へ。新潟は寒くて雪とか降ってたけど、大会はとっても熱かったよ。

第三回 ポッパーズシルブプレ
～ボンジュール隊突撃イベントレポート～

ポップン大会 in 新潟

今回の予選参加人数だけど、まだ予選ということと、毎週違う店舗で予選を開催しているという部分もあり15～6人。でも、その集まったポッパーはみんなすごく上級者でびっくり。新潟のレベルの高さを垣間見た瞬間だったよ。大会形式にもいろいろと工夫があって、大会をする上で一番大切な『みんなが楽しく』っていうことがすごくよく伝わってきたよ。

予選は主催が指定した曲(今回は『ポップン8』のLIVE曲の中から)1曲と、レベル28以上ならどれでも自由、といった2曲のスコアで争ったよ。曲選択から勝負が始まっているからみんな真剣そのもの。

そして、本戦は主催者側が決めたエキスパートコースの総COOL数で決着を付けるという面白いルールだったよ。スコアで負けていてもCOOL数が多ければ勝利ということなので、たたく正確さが勝負の分かれめだったんだ。

いつもは楽しくたたいているポップンも、この日ばかりは真剣にたたいていたよ。それにしてもうまかったなあ。

コスプレイヤーのポッパーも華麗にテクニックを披露。衣装も腕も上級者だったよ。

集まれポッパー 魅せろテクニック!

ポップンのキモになる部分はたたき方なんだけど、大会でもいろんなたたき方のポッパーがいたよ。

意気揚々と試合に臨んだボンジュール隊+1だけど、結果敗北。右の写真、筐体前で嘆き悲しむ編集あっくんの姿が印象的でした。「また負けたよ……(編集談)」

こちらは主催者チーム、左から、ACE！さん、NNC.さん、土屋さんです。片手プレイでいいとハンデをくれました。が、片手だけでもハンデにならなかったです。「悔しい……(閃屋談)」

さて、予選と本戦の合間に、主催者さんのご厚意で、エキシビジョンマッチが実現。それはもちろんバトルモード。今回ボンジュール隊は二人しかいなかったので、急遽参加者の中から一人をボンジュール隊として主催者側とバトル！　結果は……主催者側の勝利でした。ボンジュール隊負けました。そして我らは罰ゲーム。協力してくれたACTさんありがとう。そしてごめんなさい。でもとっても楽しかったよ。

募集～♪

このコーナーでは、ポッパーからのおはがきを大募集。やってほしいことやバトルの挑戦状、そのほか、ふと思った疑問なんかも送ってくれるとうれしいな。ポッパーズシルブプレで、ポップンな友達をたくさん作ろう。あて先は201ページ「ポッパーズシルブプレ係」まで。

手に持っているモノはドクターペッパー(参加賞)だよ。おめでとう♪

さて、アミュージアム上越の予選大会結果だけど、なんとエキシビジョンマッチでボンジュール隊に協力してくれた、ACTさんが3位で決勝大会進出！　そして、RRRさん、LAZEさんおめでとう。決勝大会も頑張ってね。新潟のみんな、メルシー・ボクー(どうもありがとう)。

コスプレ番外編

今回のアミュージアム上越店ではコスプレOKだったんだ。もちろんコスプレで参加するポッパーもいたんだよ。そこで、そんなポッパーのコスプレを紹介～。衣装もきれいに作ってあって、みんな楽しそうだったよ。

コスプレをしていた四名[illegible]を撮らせてもらったよ。やっぱりポップンもコスプレも一人より大勢の方が楽しいよね。

音辞典 サリュ(やあ)！　バトルに負けたボンジュール隊です。とりあえず罰ゲームをやった訳ですが、このページに掲載することはできませんでした。あまりにもアレなので。とにかく、自分たちの弱さを再確認しました。でもそのまえに、ボンジュール隊って実は二人しかいないんですよね……。もう一人素晴らしい人材を探して三人にすることから始めます

※簡単なフランス語講座　シルブプレ：「ちょっとすいません」や「お願いします」の意　ボンジュール：「こんにちは」の意　メルシー・ボクー：「どうもありがとう」の意　サリュ：「やあ」の意

ポップンな関係 No.22

ポップンライブ初出場記念！
NAOKI、白石のりあ、小坂りゅ シャイニングインタビュー!!!

今回は、DDRオーディションから生まれたグループ、「BeForU」のメンバーである小坂りゆさん、白石のりあさん、そしてDDRサウンドディレクターでお馴染みNAOKI氏のお三方が登場。『ポップン9』にも「りゆ＆のりあ」として、楽曲「☆shining☆」を提供したお三方は、めでたく第三回"pop'n music アーティスト大集合！"への参加が決定した！　そんなお三方に、ポップンライブ直前の心境から今後の展開まで、バッチリお話を聞いてきたぞ。

初挑戦のポップンライブ！　イメージは三者三様!?

――まず、ポップンライブ参加に至った経緯を教えてください。

NAOKI　Nazo²鈴木さんにエレベーターの中で「ライブに出ないの？」ってさらりと言われたのが直接のきっかけです。それで「出てええんですか？」みたいな（笑）。

――のりあさんとりゆさんは、ライブ出演の話を聞いていかがでしたか？

のりあ　うれしかったです。でも、実は私は人前で歌うのが初めてなんですよ。それなのに、いきなり観客が五千人ですからね。想像つかないですよ。

りゆ　大ステージですけど、もう緊張している場合じゃないですよね。私はコンサート会場で歌うことが一つの夢だったので、すごくうれしいです。

NAOKI　二人とも気合い入ってんなあ〜。どんと来いっていう感じやん！

――皆さんが、ライブで一番楽しみにしていることは何でしょうか？

NAOKI　ライブに集まったポップンファンのみんなと、一緒になってノリノリになれることかな。個人的には、高校時代の同級生・新堂敦士と再会できるのは楽しみやね（笑）。

りゆ　歌うことで、爽快な気分になれることでしょうか？　MCはのりあさんがスゴク得意なので、なるべくお任せしようかと（笑）。

NAOKI　りゆはかむねんな。のりあはイケるよな、MC。

のりあ　そんなにスムーズには話せないですよ。

りゆ　だめだこりゃー（笑）。

NAOKI　どーんといっとこうや、二人と同世代の子も多いんで大丈夫やろ!?

――ライブでは、「りゆ＆のりあ」をどのように表現したいですか？

NAOKI　チームとしては、うちらはほとんどライブをやってなかったんですよね。なので、今まではヘッドホンを通してしか、曲の持つメッセージを伝えられなかった。でも今度は生のライブという空間で、エンターテインメント性を高めたものとして、僕たちが表現したかったことをやろうと考えています。分かりやすく言うと、T.M.Revolution風？　だから、メンバー全員関西弁しばりかな（一同笑）。

冗談はさておき、彼女たちには、歌詞も書いてもらっているし、コーラスワークも自分たちで考えてもらってますからね。二人のプロデュースの仕方は、アイドルとアーティストの割合を5対5ぐらいにしたいと思っとるんで、ライブでは「半アイドル、半アーティスト」をイメージしたステージングにしてみたいですね。

――ライブでやってみたいパフォーマンスなどありますか？

りゆ　アーティストの理想はブリトニー・スピアーズなんですが、セクシー過ぎるので（笑）。今回ならアヴリル・ラヴィーンみたいな感じがいいですね〜。

のりあ　黒い服が好きなんで、シャープでかっこいい衣装がいいです。せっかく二人でやるんだから、りゆちゃんと同じ感じの衣装にしたいですね。

NAOKI　ポップンライブを僕達の一つの区切りとして、ライブ後はまた新たな展開をしていきたいね。

熱血！　NAOKI先生

――ここだけの話、NAOKIさんをどう思っていらっしゃいますか？

りゆ　とても尊敬しています。

NAOKI　一言でまとめたな！（笑）　ぶっちゃけてええよ。「いいかげんなことばかり言いやがって」とか（一同笑）。

りゆ　確かに「二日後にレコーディングだから」とか急な依頼が多いけど、もう慣れました（笑）。でも、NAOKIさんは何でも話し合える先輩……というか先生ですね。

NAOKI　人生について、よく語ってますよ。説教親父やね（笑）。

のりあ　本当に、NAOKIさんから学ぶことは多いです。そして、多彩な楽曲を作られるのに、話してみると面白いというギャップが魅力ですね。なんか、本人の前だと恥ずかしい（笑）。

NAOKI　ほんまに？　恨んでない？（一同笑）　いや、「BeForU」がデビューしたころは、随分と周囲からたたかれてたんですよ。それで、二人にも「おまえらボロンチョに言われとんでー。どないや、これでも負けずに音楽続けたい気持ちがあるんやったら、次の作品でそんなこと言わすな」みたいな青春くさいことやってたんです。あのころから比べると、二人はかなり良くなったんちゃうかな、と思うてますよ。これからも……頑張ろなっ。

りゆ＆のりあ　おぉぉー！

――名作劇場のような感動秘話ですね！　それでは、今年の目標をお願いします。

NAOKI　今年はライブをたくさんやりたい。後は単独でCDも出したいです（笑）。

のりあ　まだソロ曲が二つしかないので、もっと持ち歌を作りたいですね。

りゆ　今までの小坂りゆのイメージを覆した、成長した感じを出したいと思います。それから再びマキシシングルや、初のミニアルバムも出したいですね。

――最後に、アルカディア読者へのメッセージをどうぞ！

NAOKI　ポップンの次回作に曲を提供するのであれば、皆さまをあっと驚かすようなアレをしたいと思います。俺はポップンが大好きやで〜！

のりあ　最近やっと、ポップンを9ボタンモードでたたけるようになりました。私を見掛けたら、オススメの曲とか上達のコツなど教えてください（笑）。

りゆ　私は不器用なので……ポップンの5ボタンに挑戦したいです。友達から「自分の曲なのにクリアできないの？」と言われてしまうんですよ〜。

のりあ　この三人でやればクリアできるんじゃない？　みんなでボタン分けて。

りゆ　そうしたらボタン三個と変わらないじゃないですか！（笑）

NAOKI　お前らライブで漫談せえよ（笑）。二人は会話がノリ出すとええよな。

りゆ　面白いですよ、ノリ始めると。のりあさんだから♪

NAOKI＆のりあ　さ、寒ぅ―――!!!!!

NAOKI(photo：center)　トークで巡業できそうなDDRシリーズのサウンドディレクター。『ポップン9』では、「North Wind」で「TERRA」というユニットと、「☆shining☆」で「りゆ＆のりあ」をプロデュースする。最近の趣味はギター収集。

白石のりあ(photo：left)　DDRシリーズから生まれた「BeForU」のメンバー。『ポップン8』では「♥LOVE²シュガ→♥」が大ヒットした。スポーツカーにハマっていて、青色のシルビアS-15モデル入手が目標とか。

小坂りゆ(photo：right)　15歳の時に「BeForU」のメンバーとしてデビュー。2001年にはマキシシングルCD「true...」でソロデビューを果たした。歌唱力の成長ぶりと作詞の才能はNAOKI氏も認めるところ。洋物ホラー映画を鑑賞しまくりで、オススメは「シャイニング」。

CHARACTER FILE No.21

ジャンル名
GIRLS ROCK
曲名
☆shining☆
アーティスト名
りゅ＆のりあ

● 出　身　日本

いつでも明るく元気なビス子。自分を信じて夢を追いかけてそんなひたむきな女の子なのです。きっと叶うはずだよね。

とにかく元気っ子を意識しました！　息つく暇なくほんとに歌が大好きで路上ライブでぴょんぴょんと、というような女の子です！　若さあふれんばかりっ！　うらやましい！（ちょび。）

POP'N NEWSPAPER

pop'n music BOOK！ ポップンな関係EXTRA　お詫びと訂正

P13（右上テキスト：ニャミ）
（正）今度は時代劇に出演のニャミちゃん。どうして姫じゃなくて殿様役なのかはナゾだけど、時代劇は大好きなのでご満悦らしいよ。でも王様ゲームは禁止。暴れも禁止ー。撮影がはちゃめちゃにならないといいけどね…。
P54（左端のキャラクター名）
（誤）ASPARA→（正）ASPARA SEIJIN
P64（右端のキャラクター：クルミのプロフィール）
（誤）きらいなもの：なし→（正）きらいなもの：雨の日
P70（右端のキャラクター：めばえのアニメパターン）
（正）左から三番目にメメのものが混ざっております。
P79（中央のプロフィール部分のキャラクター名）
（誤）エヴァ→（正）エバ
P80（右上テキスト：トビーズ）
（正）よく晴れた日曜日。どこからか軽快なノコギリの音が…。謎の小さな二人組みはイタズラ（仕事？）が大好き！
P81（左端のキャラクター：ななこのプロフィール）
（誤）きらいなもの：打たれ弱い人ル→（正）きらいなもの：打たれ弱い人
P82（左端のキャラクター：バンテーンの登場作品）
（誤）7→（正）5、7
P82（中央のキャラクター：ふきの登場作品）
（誤）5、7→（正）7
P83（右端のキャラクター：もえの登場作品）
（誤）5→（正）5、7
P84（右のキャラクター：レイチェルの登場作品）
（誤）5→（正）5、7

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その25

～ワープしたい！の巻～

こんちわ。チュッチュチュッチュしてますか？　今年もまたあれやろ？　ホワイトデーとかで熱々ぅ～なカップルが、ウジョウジョ発生してたりするんやろ？　この時期って。いいよな～。ったく～。ちっくしょう！　カップルめ～。それでまた駅とかでチューとかしよんねんな、あれ。なんか知らんけど……。僕たちッ私たちはッ！　そう！　ラヴラヴで～す！　みたいな。二人のせかーい！　みたいなやつ。周りなんか見えましぇ～んみたいなね。ん～まに。毎年毎年羨ましいやんけー！　っちゅー話ですけども……。

最近の新堂は？　というと、ライヴ前だったりしまして。リハやら打ち合わせやらで、かなりバタバタなんですが、これまたホントにありがたいことに、レコーディングやら撮影やらもやってまして、そしてさりげにハロプロの手伝いやらで、なんだよ！　これ？　全然廻んねーよ！　ってぐらい……、そう、食っても食っても汁を吸って減らない、ふやけたうどんのような？（ま、分かりにくいですが）ハードデイズを送っております。

でも忙しいのはわりかし嫌いじゃないねんけどな～。ん～。今回はさすがに、ひっちゃかめっちゃかになっております。ちゅーか、ひっちゃかめっちゃって、なんやねん！　みたいなことも思いーの。ん～ま、響きだけやんけーッ！　なぁ？　すっとこどっこいとかも……。あ～いうの、だれが考えるんやろ？　とか何とか言いつつ、この雑誌が発売されるころにはすっかり春でして、無事に生きてればいいんですが……。ん～ワープして見に行きたい気分……。あーッ！　2周年記念やったんちゃうん？

このところハードデイズナイトな新堂さん。さりげなく3年目に突入してます。

BEAT MAXIMUM

G.G.G.

Goli Graphic Gallery

ZILCH

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #12
name:ZILCH（ジルチ）
age:24
blood type:O
born:SAITAMA
favorite:NAOKI、L.E.D.、○○ブラ、NYAHの手づくり餃子

彩の国、埼玉の出身。
実家がイタリア料理店、でもラーメン屋が夢。イタリアンのコック見習い兼エセドラマー。
識やケイナとの三人で行動することが多い。
バンドユニット「胃ーあーる漢方」のリーダー。自分のセンスこそ最高と信じてやまない最強の自信家、そして自己中。
識が経営するゲーセンにちょくちょく顔を出してはドラムマニアをやっている。もちろん店が閉まった後に来て朝まで無理矢理プレイ。識はジルチが店に来ないことを願う毎日。
最強プレイヤーことナイアにⅡDXバトルで辛くも勝利をつかむ（勝負当日、ナイアは風邪、40度の高熱状態）。ついに手にした一日デートの権利。髪型を普通に直し、普段とは違う自分を演出。……が、待ち合わせの場所を間違えて5時間待つ。やっと気付いて約束の場所に着くが人っ子一人居ない。トボトボと家に戻ってみれば、カルボナーラをやけ食いするドレスアップしたナイアが居て、ひたすら土下座。最高級のワインをおごらせる羽目になったが、家に来てくれた事で大感動。自分の部屋に飾ってあったナイアのB全引き伸ばし盗撮写真を見られて大ひんしゅくを買う。しかしながら、結構脈アリか？　と自信過剰でめげない男。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro!
今回はジルチ。描いていて一番楽しいのが、このマッチョ。個性派。さて、最近は引っ越しをしました。お金がいつの間にか元気良く羽ばたいていってしまい、戻ってきません。仕方無いので、しばらくは自炊。スパゲティの麺を秒単位でゆでています。真のアルデンテ麺を目指して目下奮闘中でございます。次回作ではある事で悩んでいる今日このごろ。

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバーズ 6thシリーズ &フェイバリットキャラクターズ 4thシリーズ

今回も楽曲第一位に輝いたのは"A"。3回連続の首位となった。2位以下はかなりの激動。"colors(radio edit)"が2位に再浮上！　また、"B4U"や"Happy Wedding"なども根強い。キャラ部門の上位3位は前回と同じだが、人気を集めつつあったツガルがエレキを押さえて4位に！　エリカとの差もかなりの僅差だ。

順位	曲名	アーティスト	得点
1st	A	D.J.Amuro	【101.6pts.】
2nd	Colors(radio edit)	dj TAKA	【86.9pts.】
3rd	LAB	RAM	【67.1pts.】
	V	TAKA	
5th	Absolute	dj TAKA	【51.3pts.】
6th	B4U	NAOKI	【43.4pts.】
7th	Happy Wedding	ASKA	【39.5pts.】
8th	stoic	TaQ	【35.6pts.】
9th	murmur twins	yu_tokiwa.djw	【31.0pts.】
	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	
11th	Blame	good-cool feat. Jeff Coote	【23.7pts.】
	TAKE ON ME	ANGELA	
	thunder	Lion MUSASHI	

順位	キャラクター	得点
1st	セリカ	【150.8pts.】
2nd	士朗	【111.5pts.】
3rd	エリカ	【98.4pts.】
4th	ツガル	【85.2pts.】
5th	エレキ	【75.4pts.】
6th	サイレン	【59.0pts.】
7th	ナイア	【49.2pts.】
8th	ニクス	【45.9pts.】
9th	トラン	【42.6pts.】
10th	タルマ	【36.1pts.】
11th	セム	【32.9pts.】
12th	リリス	【29.5pts.】
13th	デュエル	【26.2pts.】
	ユーズ	

ⅡDX Hot Line
人気投票は毎回集計するたびに順位が目まぐるしく変化するので、集計している側としても結果が楽しみでしょうがないんだけど、今回の集計は特に予測不可能で面白かった！　今までの集計結果を照らし合わせると、その波乱の度合いがよく分かるハズ。特に楽曲は曲数が多いから票がバラけ、一票差が大変動を起こすこともある……!?　ぜひ君の一票で激動を呼んでくれ！

『Ver.2.0』から始めるプレイヤーに捧ぐ

WCCF 入門講座

今から『WCCF』を始めようと思っているそこのアナタ！　この入門講座を読んでからプレイすれば、100試合後に監督レベル「S」は保証しますよ!!（←ちと言い過ぎか？）

基本操作とゲームの流れについて

本作は、主に五つの戦術ボタンと、シュートボタン＆キーパーボタンを使ってプレイする。詳しい操作方法は下図の通りだ。ゲームの流れは、初回だけ少し特別。チームの作成があるからだ。チーム作成の時間は、人によって短く感じられるかもしれない。「ホームタウン」や「チーム名」などは、あらかじめ考えておこう。2回目以降のプレイでは、「スターターパック購入」と「クラブチーム作成」は無く、「チームマネージメント」からスタート。これ以降は、練習と試合を繰り返し、プレイ後にゲットした選手カードの中から有能な選手をチームに入団させて、チームを強化していくこととなる。

1プレイの流れ

スターターパック購入（初回のみ）
↓
クラブチームカード挿入
↓
コイン投入
↓
クラブチーム作成（初回、監督継承時のみ）
↓
チームマネージメント
↓
試合
↓
選手カード払い出し
↓
クラブチームカード排出

プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン＆キーパーボタン……赤いボタンでシュートを撃つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す（押している間向かっていく）。シュートボタンを押さないと選手がシュートを打たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

オフィシャルカードバインダーの新バージョン用追加リフィルが登場

以前に、ヒットメーカーのオンラインショップ「HIPS」で販売されて大好評を博した、「WCCFオフィシャルカードバインダー（現在は完売状態）」。このページを読んでいるキミなら、もちろん持っているよね？ でも、このバインダー……『Ver.2.0』が登場する前に販売されたため、追加カードを入れるリフィルが無い！ しかし、ヒットメーカーさんはちゃんと考えてくれました。追加リフィルが登場です！ こりゃ、買わない手は無いぞ!!

追加リフィル詳細

●品名：WCCFオフィシャルカードバインダー・追加リフィル
●セット内容：9ポケットカードリフィル×6枚（無地 3枚、[illegible] 3枚）、プレイヤーデータリスト×1枚
●価格：650円（税・送料別）
●購入方法：セガオフィシャルショッピングサイト「セガダイレクト（http://segadirect.jp/）」内「HIPS」にて注文

『Ver.2.0』追加カードはもう手に入れたかな？

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002 Ver.2.0

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2003年3月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

3月半ばから全国で絶賛稼働中の、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0（以下WCCF Ver.2.0）』。今月は、初心者のための入門講座を中心にお届けしていこう。そのほか、全国大会決勝の情報もあり！

Index of This Month

Impression
インプレッション

巷のゲームセンターに出回ってから、約半月が経過した本作。新しい選手カードが追加されただけあって、どの設置店でも以前のような人混みが出来ている。初心者プレイヤーは、このような状況だからこそ、足しげくゲームセンターに通うべきだろう。人がたくさん居るということは、それだけ多くの情報を得るチャンスがあるということだからだ。

はみ出し入門講座①：ゲーム中の試合は、実際のサッカー同様、前半戦→ハーフタイム→後半戦という流れで行なわれる。同点の場合は、タイトル戦に限りPK戦へ突入。配置エリアの上部（FWの位置）に居る選手から順番にシュートを打っていく。つまり、PK戦に突入した場合は、PKが得意な選手順に上から並べ替えるのが得策というわけだ。

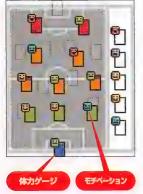
チームマネージメントと試合のポイント

コミュニケーションを取る以外に、キャプテンや各種キッカーの指名も可能。

チームマネージメント

ここで主に行なうのは、「練習」と「コミュニケーション」。前者はチームの戦力をアップさせるため、後者は選手のモチベーションを上げるために必要なメニューだ（モチベーションが高い選手は、試合での活躍が期待できる）。練習メニューの種類とそれぞれの効果は、以下の通り。

基本メニュー	
シュート	攻撃力を上昇させる。相手の守備を崩してシュートを打つ機会が増える。
ディフェンス	守備力を上昇させる。バランスよいディフェンスでゴールを守るようになる。
パス	支配力を上昇させる。うまくパスをつないでゲームを組み立てるようになる。
プレス	奪取力を上昇させる。積極的にプレスし、相手からボールを奪うようになる。
速攻	スピードを上昇させる。速いパス回しや、素早い攻守の切り替えがうまくなる。
競り合い	パワーを上昇させる。空中戦や激しい当たりなどの競り合いが上達する。
特殊メニュー	
紅白戦	統合的な能力を上昇させる。実戦形式の練習で、戦術の理解度を高められる。
有名コーチ	特定の条件を満たすことで出現。複数のパラメーターが上昇する。
休養	選手たちのモチベーションを上昇させる（「絶好調」の状態にはならない）。

試合

試合中は、選手たちやボールの動きに要注目。選手たちは自動的に動いてくれるが、プレイヤーがシュートボタンを押さない限り、選手はシュートを打ってくれないからだ。シュートチャンスは逃さないように。

そのほかでは、画面右上に表示されているフォーメーションレーダーにも注目したい。このレーダーで、選手の配置とその状態、モチベーション、残り体力が一気に把握できる。ケガをした選手や、体力ゲージが残りわずかの選手が居る場合は、すぐに交代させていこう（選手交代は3回まで）。

カード配置とフォーメーションの組み方

カード裏面にある得意なポジションを参考に！

最初のうちは、フォーメーションの組み方が分からなくて当たり前。そんな初心者のために、スターターパックにはFW・MF・DF・GKの選手がバランス良く入っており、何となく並べただけでも、ある程度フォーメーションが成立するようになっているのだ。

ゲームを数回こなして、選手カードが増えてきたら、下図を参照に自分好みのフォーメーションを組んでみよう。このとき重要となるのが、選手の得意エリア。これは選手カードの裏面に書かれており、色が濃い部分ほど能力を発揮してくれることを示している（必ずしもその位置に置く必要は無い）。

1枚のクラブチームカードでプレイできる試合数は、基本的に100試合（任期延長により、数十試合多くプレイできることもある）。この100試合を何の方針も無くこなしただけでは、強いチームは出来上がらない（＝監督レベルは上がらない）。チームの消化試合数や育成度合いによって、そのときに適したプレイ方針はあるのだ。ここでは、チーム結成～任期満了という長いスパンで、どのような方針を持ってプレイすればいいか考えてみよう。

チーム結成～20試合目

パラメーターがある程度上がるまでは、試合で勝つのが困難だ。

チームを結成してから間も無いこの時期は、試合で勝つのが難しい。あまり勝敗にはこだわらず、チーム育成の方向性を模索しながらプレイしよう。有能な選手のカードを手に入れた場合は、即入団させて戦力アップを図るといい。

21試合目～50試合目

レギュラーリーグの優勝賞金は20億円。ダメ元で挑戦するしか!!

チームの基盤が出来上がり、ようやく育成が軌道に乗る時期。この時期になると、連係プレイが決まるようになり、試合でも勝てるようになってくるはず。レギュラーリーグには積極的に参戦して、タイトル戦の出場権獲得を狙おう。

51試合目～100試合目

賞金以外にも、タイトルを獲得することで得られる恩恵は多い。

賞金がたまり、条件付きのタイトル戦にも挑戦できるようになる時期。ここからはチームを理想型に近付けながら、各種タイトル獲得を目標にプレイしていこう。また、選手のチーム経験値が高い段階なので、選手の入れ替えは慎重に。

任期満了～新チーム結成

監督レベルが高いと、練習時のパラメーター伸び率が上昇する。

監督任期が満了すると、新しいチームへ監督データを継承することになる。データ継承時には、試合数、勝率、獲得賞金、獲得タイトルなどによって監督レベルが変動。なるべく好成績の状態で、データを継承していくといいぞ。

はみ出し入門講座②：戦術ボタンで最も重要なのは、プレスボタン。このボタンをオンにすると、味方選手たちがボールを持っている相手選手に向かって、ボールを奪いにかかる。注意点は、プレス中の選手は体力が減りやすく、ファウルを起こしやすいこと。また、選手たちがボールに集中するため、フォーメーションが乱れてスペースが出来やすい点にも注意。

日本最強の名将が誕生する瞬間を、その目でしかと見届けよ！

WCCF CUP WINNER'S CUP 全国大会決勝

日時：2003年4月5日（土）　14：30〜17：00（予定）
場所：東京有明TFTホール（下記アクセス方法参照）

ついにその開催日が目前に迫ってきた、「WCCF CUP WINNER'S CUP」全国大会決勝。「WCCF」初の全国大会だけに、当日は相当な盛り上がりが期待できる。4月5日は、ぜひとも会場へ足を運ぼう！

全国9地域から16名の猛者が集結

WCCFカップウィナーズカップは、全国9地域（全137店舗）で地域完結型の大会を実施し、各地域の大会に上位入賞したプレイヤー16名で日本一の座を争うという大規模な大会。店舗予選は、今年2月半ば〜3月半ばにかけて行なわれ、この本が出るころには、各地域の代表者が出そろっているはずだ。

ちなみに、4月5日の決勝大会は、「ゲームジャムストーム」というセガ主催のゲームイベントの一環として行なわれる。このイベントには『WCCF』以外にもさまざまなセガゲームが出展され、ゲームによってはフリープレイコーナーもあるとのこと。しかも、入場料は無料！　当日会場に行かない手は無いぞ‼

「WCCF CUP WINNER'S CUP」決勝大会ルール

- 決勝大会では「Ver.2.0」を使用。レギュレーションは「アンダー5（レア・スペシャルカードの使用が5枚まで）」で行なう。
- リーグ戦において勝敗数が同じチームが発生した場合は、下記の方法で順位を決定する。
①そのリーグで行なった試合の得失点差が、より大きいチームを上位とする。
②得失点差が同じ場合は、エントリーした16名分の選手パラメーター値合計がより小さいチームを上位とする。
③選手パラメータ値合計も同じ場合はコイントスを行ない、勝ったチームを上位とする。
- 大会開始前に、大会に使用するクラブチームカードおよび選手カード16枚の登録を行なう。大会中に、登録したクラブチームカード・選手カードは変更することができない。また、選手カード枚数が16枚に満たない場合は、大会に出場できない。
- シールを貼り付けるなど、何らかの手を加えたクラブチームカード・選手カード・スリーブの使用は禁止とする。
- 任期が終わったクラブチームカードの使用は可能。
- ロケテスト版選手カードの使用は、禁止とする。

会場へのアクセス方法

- 新交通ゆりかもめ「国際展示場正門駅」下車、徒歩2分。
- りんかい線「国際展示場駅」下車、徒歩5分。
- 高速湾岸線「有明」出口より、車で約2分。
- 高速湾岸線「13号地」出口より、車で約5分。
- 高速11号台場線「台場」出口より、車で約5分。

決勝会場ではトレーディングイベントもあり！

前号でも告知した通り、「WCCFトレーディングツアー」の次回開催場所は、「WCCF CUP WINNER'S CUP」決勝会場。いつも通り、内容はオークション形式のトレーディング会ですが、「ビッグなイベントの会場で行なうからには、トレーディングメニューもビッグでなければ！」というスローガンのもと、アッと驚くものをご用意する予定。しかも、特別ゲストが来ちゃったりするかも……!?　また、当日に3月29日発売の月刊アルカディア5月号（今読んでいる本）、もしくは4月4日発売の週間ファミ通4月18日号のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードをプレゼントするぞ（黒いパッケージに入った状態。先着300名様まで）。

開催場所：東京有明TFTホール（ゲームジャムストーム会場）
開催日時：4月5日（土）AM11：30スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会（特別ゲストあり!?）
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

全国各地で行なわれた店舗予選は、大盛況！

今回取材したのは、新宿スポーツランド中央口店での店舗予選。

全国各地で行なわれた店舗予選は、どこも大盛況だった模様。参加定員が決められていたため（1店舗32名）、予選開催日の朝からお店の前に行列が出来ていたところもあったそうだ。

そんな中、取材班は東京・新宿にある、新宿スポーツランド中央口店での店舗予選を取材。かなり熱いバトルが繰り広げられたぞ！

この日優勝したのは、ACミカン氏（監督レベルC）。エリア大会もぜひ頑張ってもらいたい。

参加者全員、普段プレイするときとは目の色が違ってます……。大会ならではの雰囲気。

大会に関する情報、結果速報はこちら！　<ヒットメーカーWCCF公式HP> http://www.wccf.jp/　<「am.sega.jp」一般ページ> http://am.sega.jp/

レアカード選手のことをもっと知りたい！　というアナタに捧げるコーナー……「今月の1枚」。今回は、「Ver.2.0」で最も飛躍したこの選手！

ダヴィド・トレセゲ
（所属クラブ：ユベントス　国籍：フランス）

2001-2002シーズンの得点王に輝いた、将来を嘱望される若きストライカー。スピード、テクニックも見事だが、特筆すべきはフィジカルだ。イタリアの屈強なDFでさえ、彼を止めるのは容易ではない。するするとゴール前に侵入し、決定的な仕事をやってのける危険なFWだ。

今シーズンもアレックスと共に、ユーベの攻撃陣を支えている。彼の代役が居ないことが不安視されているが、そんな選手はそうそう居まい。

トレセゲの母国・フランスの代表は、中盤や守備のタレントに事欠かない。しかしながら、長い間絶対的なエースストライカーの不在に泣いていた。そこに登場した最高の点取り屋がトレセゲ……だったはずであった。その期待にこたえられず、前回のW杯ではまさかのグループリーグ敗退。その屈辱をバネに、今後はもう一皮剥けてくれることだろう。

★ キャプテン&各種キッカーは、コイツに任せろ！

「役割を命じる」の得手・不得手（レアカード版）

「Ver.2.0」から「役割を命じる」というメニューが増えたが、どの選手にどの役割を任せればいいのか？　その疑問に答えるべく、主立った選手の得手・不得手を調べてみたぞ。

ポジション	選手名（所属クラブ）	キャプテン	CK	FK	PK
GK	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス）	UP	DOWN	DOWN	DOWN
DF	パオロ・マルディーニ（ミラン）	UP	DOWN	DOWN	DOWN
DF	アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ）	UP	UP	DOWN	DOWN
DF	ファビオ・カンナヴァロ（パルマ）	UP	UP	DOWN	DOWN
DF	リリアン・テュラム（ユベントス）	UP	DOWN	UP	UP
MF	ダミアーノ・トンマージ（ローマ）	UP	DOWN	DOWN	DOWN
MF	エドガー・ダヴィッツ（ユベントス）	UP	UP	UP	UP
MF	パヴェル・ネドヴェド（ユベントス）	UP	DOWN	UP	UP
FW	フランチェスコ・トッティ（ローマ）	UP	UP	UP	UP
FW	エルナン・クレスポ（ラツィオ）	UP	DOWN	DOWN	UP
FW	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン）	UP	UP	UP	UP
FW	ロナウド（インテル）	DOWN	DOWN	UP	UP
FW	ガブリエル・バティストゥータ（ローマ）	UP	DOWN	UP	UP
FW	クリスティアン・ヴィエリ（インテル）	UP	DOWN	UP	UP
FW	ロベルト・バッジョ（ブレシア）	UP	UP	UP	UP
MF	ヒデトシ・ナカタ（パルマ）	UP	UP	UP	UP
MF	ルイ・コスタ（ミラン）	UP	UP	UP	UP
FW	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユベントス）	UP	UP	UP	UP
FW	アルヴァロ・レコバ（インテル）	UP	UP	UP	UP
DF	マルコ・マテラッツィ（インテル）	DOWN	DOWN	UP	UP
DF	チロ・フェラーラ（ユベントス）	UP	UP	DOWN	DOWN
MF	クリスティアーノ・ドニ（アタランタ）	UP	UP	UP	UP
MF	マッテオ・ブリーギ（ボローニャ）	DOWN	UP	UP	UP
MF	エウジェニオ・コリーニ（キエーボ・ベローナ）	UP	UP	UP	UP
MF	ルイジ・ディ・ビアッジョ（インテル）	UP	UP	UP	UP
FW	ダリオ・ヒュブナー（ピアチェンツァ）	DOWN	DOWN	UP	UP
FW	ダヴィド・トレセゲ（ユベントス）	DOWN	DOWN	DOWN	UP

リストの見方　**キャプテン**……キャプテン任命　**CK**……コーナーキックキッカー任命　**FK**……フリーキックキッカー任命　**PK**……ペナルティキックキッカー任命　**UP**……モチベーションアップ（＝得意な部類に入る）　**DOWN**……モチベーションダウン（＝不得意な部類に入る）

セリエA 2002-2003　第25節終了時　順位表

順位							
1	ユベントス	57	17	6	2	48	16
2	インテル	51	16	3	5	48	27
3	ミラン	49	14	7	4	44	19
4	ラツィオ	42	10	12	2	40	24
5	キエーボ	41	12	5	7	34	23
6	パルマ	36	9	9	6	39	28
6	ウディネーゼ	36	10	6	8	25	25
8	ローマ	32	8	8	8	37	33
8	ボローニャ	32	8	8	8	28	27
10	ペルージャ	31	8	7	9	30	33
11	ブレシア	29	6	11	7	27	30
12	エンポリ	27	7	6	11	29	35
12	モデナ	27	7	6	12	18	35
14	レッジーナ	26	7	5	13	26	42
15	アタランタ	25	5	10	9	26	35
16	コモ	16	2	10	12	17	37
16	ピアチェンツァ	16	4	4	16	21	42
16	トリノ	16	3	7	14	16	42

セリエAよもやま話　フォルツァ!!「WCCF」

講師 [illegible]　生徒 [illegible]

マ　今回はGKにスポットを当ててみたいんだよね。

ま　お、キミにしては渋いね。

マ　イタリアでGKはどう見られてるの？

ま　イタリアは守備に重きを置く国だから、当然GKを見る目も厳しい。ノーミスで当たり前、たった一つのミスが評価を決めてしまうようなポジションだから。シビアだね。

マ　イタリアで高い評価を受けているのはだれ？

ま　概ねWCCFカードの通りだね。あそこまでブッフォン一択じゃないけど(笑)。インテルのトルドやボローニャのパリューカも評価が高いよ。

マ　GKに求められている要素って何だろう？

ま　GKにもいろいろなタイプが居るんだよ。例えば、至近距離からのシュートに反応して止めるタイプ。トルド辺りがそうなるかな？　イタリアの名GKは、みんなこの能力が高いように思うよ。

マ　へぇ～。

ま　それにあらかじめ相手の動きを予測し、早めにポジショニングをしてシュートを打たせないタイプ、これはブッフォンやペルッツィかな。ほかにも、とにかくハイボールに強いタイプとかね……。

マ　てゆーか、全部備わっていればいいんじゃない？

ま　……まあ、それはそうなんだけど、FWにしたって足の速い選手も居れば、フィジカルが強いポストプレイヤーだって居るでしょ？　ある意味で個性だよね。

マ　なるほどね。そんなところに注目してみると、GKの世界も面白いね。

ま　『Ver.2.0』で追加された選手だと、コルドバは使ってみたいかな。キミが好きなGKはだれ？

マ　そりゃ、カーンでしょ。

ま　……そうくると思ったよ。

イタリアリポートは次号以降で：今月号で掲載する予定だったイタリアリポート（セリエA選手のサインをもらってくる企画）ですが、諸事情によりイタリア行きが遅れているため、今月は掲載を見送らせていただきました。掲載を楽しみにされていた読者の方々、並びに当選者の方々にはご迷惑をお掛けしますが、もうしばらくお待ちください。

快適なタクシーライフを送ろう!

クレイジータクシー ハイローラー
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+1ボタン
■発 売 日：2003年3月下旬予定
■使用基板：Chihiro

ついに君も街にデビューするときがきた！　使えるテクニックに加え、初級のコースWEST COASTのMAPを掲載。これで街に繰り出せ！

ショートカットをうまく使おう！

一流のタクシードライバーになるには、道なりにタラタラ走っているようじゃあダメだぜ。

街中のいたるところにショートカットできる場所がある。客のためにも、自分のためにもムダな時間を割くわけにはいかない。「ここは怪しい」って場所は勇気を持って突っ込もう。

ちなみにWEST COASTのショートカットは、左のMAPにいくつか表示されている。知らなかったヤツは、ここを通ってみるといいだろう。これ以外にもショートカットは数多くあるが、それは自分で探してくれ。

例えばMAP①付近にある矢印からのショートカットは、ここからジャンプすれば……。

建物の上を通過できる。時間短縮にもなるし、チップもたくさんもらえる。

新規タクシードライバーを引き込む魅惑?のお客たち

「何かこのゲーム分かりづらそうだし……」とか考えている君！　ルール分からなくってもいい。最初は、乗せたい客を乗せればOKなんだよっ！

最近身体の調子が……じゃあなぜゲーセンにくる!? 医者

調子の悪さをブッ飛ばしたいなら、医者を乗せよう。車内での怪しい治療が待っている。

最近ムラムラ！ギャルと○○したい君には チアリーダー

色気を求めているアナタには、チアリーダーがオススメ。女性なら上に居るボディービルダーで満足！

上級テクニックを覚えてさらにクレイジーに！

JUMP STOP

●CRAZY HOP中に、先行入力でCRAZY STOPの操作をする。

走行中にCRAZY HOPをすると、車体が着地したときにオーバーランしてしまう。着地時にピタリと停まりたい場合は、上記の入力をしよう。

DRIFT CANCEL

●CRAZY DRIFT中に、CRAZY DASHの操作をする。

CRAZY DRIFT中に上記の操作をすると、ドリフトを中断して、車体の向いている方向に一気に加速することができる。鋭いバンクで有効。

CRAZY HOP DASH

●停車中にCRAZY HOPをしたときに、その場で浮いている間に空中でCRAZY DASHの操作をする。

停車中にCRAZY HOPをしても、その場でジャンプするだけ。そこで、上記の入力をすることで、進行方向へダッシュすることができる。

行き止まりになってしまったとき、段差がある場所を助走無しで跳び越えたいときなど、使える場所は多いのでマスターしておこう。

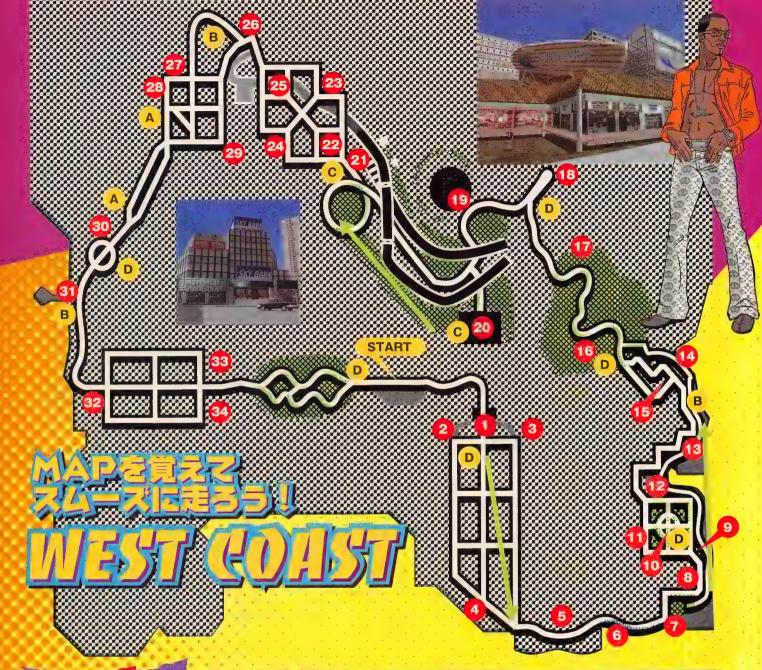
ジャンプするだけでは意味が無い。CRAZY HOP DASHを使おう。

基礎テクニック1：【CRAZY DASH】アクセルとブレーキを離した状態でギアをDに入れ、素速くアクセルを踏む。【CRAZY DRIFT】：走行中にギアをRに入れ、すぐにDへ入れ直してハンドルを切る。【LIMITER CUT】：走行中にアクセルとブレーキを離した状態でギアをRに入れ、CRAZY DASHの操作をする。

MAPを覚えてスムーズに走ろう！

WEST COAST

START

CRAZY TAXI DIARY

かなり楽しいタクシー気分を味わえる本作だけど、実際こんな運転をしていたら命がいくつあっても足りないし、スグに警察のお世話になってしまいます。良い子はやらないでね

本当のタクシー運転手に必要な「普通自動車二種免許」は「普通自動車免許」に比べ、学科の試験が難しく、実技試験もよりメリハリのある走りが必要になります。……実際の試験の練習には使えなさそうですね。

MAPの補足と目的地一覧

MAPの補足

WEST COASTは、MAP中央下のSTART地点から始まる。緑の矢印は、ショートカットの場所と方向。目的地は、数字で示してある。なお、MAP上のアルファベットは、右ページでオススメしていた客の位置だ「医者」(A)「チアリーダー」(B)「ナース」(C)「ボディービルダー」(D)。

①Cable car stop-TOP ②PARTHENON MUSEUM ③CITY LIBRARY ④Cable car stop-BOTTOM ⑤WAVE & BEACH ⑥West side beach ⑦Yacht harbor ⑧Cafeteria ⑨PIZZA HUT ⑩Square park ⑪Popcorn Mania ⑫FILA shop ⑬The Original Levi s® store ⑭Tower Records ⑮Kentucky Fried Chicken ⑯Church ⑰Heliport ⑱R.B.station ⑲Baseball stadium ⑳Piaz PARK ㉑Police station ㉒Clock tower s theater ㉓C.T. hospital ㉔SKY BANK ㉕Borders paradise ㉖West mall ㉗East mall ㉘OSMOUS Hotel ㉙Crown arena ㉚Bus terminal ㉛Look-out tower ㉜Fire station ㉝Central tennis club ㉞USED CAR SHOP ㉟S.C.G.P. University

ブレテク事典 基礎テクニック2：【急旋回】タクシーが停車している状態でCRAZY DRIFTを入力すると急旋回できる。【CRAZY STOP】CRAZY DASHの操作をしたら、すかさずギアをRに入れてブレーキを掛ける。【CRAZY BACK DASH】タクシーが停車している状態でアクセルとブレーキを離してギアをRに入れ、直後にアクセルを入れると後ろにダッシュができる。

攻略順調!! 第一章はこれでバッチリ!?

闘幻狂（とうげんきょう）

ROAD OF THE SWORD

今回は第一章の後半部分や別のルート、そして各キャラのダメージ数値なども合わせて掲載してみた。お氣に入りのキャラの連続技ダメージを計算して、ボス戦に役立ててみよう

■闘幻狂
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2003年3月12日発売
■使用基板：オリジナル基板

インプレッション狂

ようやく一人用の光明が見えてきて、盛り上がってきた本作。連続技のそう快感と超必殺技をぶっ放す快感、そして適度な敵の強さがイイ感じ。ちょっとストーリーやセリフで「?」となるけど、そこは笑って流しましょう。

ギミックいっぱいでワォッ！

酒泉西市＜後編＞

[illegible]りだくさん。キャラによってうまくイベントを選択していこう。

イベントの流れを把握する

酒泉西市はこの後編になると、一気に盛り上がってくる。道中では次に紹介する三つのイベントが重要で、このうちの二つは、キャラによってうまく選択していくのが望ましい。また、イベントにこだわるあまりに、敵の攻撃をくらってしまうことのないように。あいかわらず回復アイテムは皆無で、このゲームはボスを倒しても全回復しないからだ（回復アイテムのみ）。とにかく体力は大事にしよう。

この木の根っこみたいなのがゲージを回復するアイテム。漢方薬といったところか？

そこで重要になってくるのが超必殺技。前回も言った通り、超必殺技は使いまくって、少しでも危険は回避すること。また、ゲージを回復するアイテムも出てくるので有効に利用したい。

ちょっと言い忘れてた……

前回、道中で左右から液体を放射するザコが来るとか言ったけど、あれ「ウソ」。サンプル版の話ね。きれいに忘れてくれ、頼むよ。

上官瑾

攻撃力DATA

A	A	A	A	A	総合
21	42	42	58	59	212

→＋A	↓↘→＋A
102（16×7）	150（25×6）

※（）内はダメージ値

個々の技はさほど威力は高くないが、連続技で↓↘→＋Aを何回も当てられるので、総合的に見るとパワーキャラとなっている。A×5を2セット当てて、そこから↓↘→＋Aで締めれば安定して高威力を望めるぞ。一方超必殺技の玉女[illegible]は210（42×5）で、これも標準的な数値だ。見た目よりも攻撃判定が小さいので、近距離で使っていこう。

朱星寒

攻撃力DATA

A	A	A	A	A	総合
27	33	44	44	65	213

→＋A	↓↘→＋A
136（34×4）	156（52×3）

※（）内はダメージ値

A×5、必殺技のダメージ共に安定している朱星寒。A×5の後、[illegible]に↓↘→＋Aを当てるのを基本として、場合によってはここから→＋Aで繋っていこう。→＋Aはボスとの一対一で使いやすいが、クリーンヒットしづらいので注意。超必殺技は使いやすい沖虚道[illegible]（B）が210（[illegible]）で、これも標準的な威力となっているぞ。

ダメージ数値：キャラごとのダメージ数値は、酒泉西市のボスに決めて計測したもの。ほかのボスに対しては数値が上下するので注意しよう（通常技は多く減るのに必殺技はほとんど変化が無いこともある）。また、このゲームには、近年の対戦格闘ゲームに見られるコンボ補正は存在しない。ダウン中の相手にもちゃんとダメージが入るので、貪欲に決めていこう。

道中のポイント①

スタートしてすぐにある破壊可能な三つの石柱。これは右側からダッシュ攻撃を当てると押すことができる。石柱を押すことで下方向へ炎が噴射され、これで右下のたきびの下に新たなルートが出現するぞ。ただし、この新たなルートへ行けるのは朱星寒、熊千千、黄荷の3キャラだけのようだ。というのも、残りの3キャラはダッシュ攻撃の威力が高くて？　石柱がすぐに壊れてしまうからだ。

石柱を右から押して、新たなルートへ。回廊内でさまざまなトラップが待ち受ける。

道中のポイント②

扉の前のザコラッシュ地帯は、超必殺技を使いつつ扉側へ敵を追い込んでいこう。また、扉に垂れ下がっている紐は気になる存在のはず。これは赤いザコがカギを握っている。こいつの正面に立って火炎放射を誘い、炎を紐に当てて宝箱を出現させよう。ちなみに中には黄荷、朱星寒、熊千千、呉品の超必殺技がある。黄荷は突進乱舞技で使いやすいが、ほかの3キャラは攻撃補助系でイマイチ。

扉の中心よりもやや上で待ち、火炎放射をしてきたらすぐに退避。これでアイテムをゲットだ！

道中のポイント③

怪しい石像が目を見張る城内のザコの展開は、大きく二つに分けられる。まずはザコ集団＋黄色ザコの投擲。ザコの数が多いのでかなりの難所だ。常に画面右側で戦い、右へザコをまとめていこう。

次は、大きいザコの回りに小さいザコが陣取っている、通称「陣形ザコ」。小さい砲から処理するといいが、タイムオーバーの危険があるなら大きいザコへ超必殺技を当てて蹴散らそう。

陣形ザコ2セット目の大きいザコは、貴重な回復を持っている。回復量は少ないが、逃さず取っていこう。

酒泉西市 <後編> BOSS

大乗名王 唐開陽

三闘士を引き連れ、満を持して登場！ 上昇攻撃を見切れ！

ボス戦よりもその前がポイント

このボス戦中は、上の不圧の出入り口から常にザコが出現する。しかし、この出入り口は石柱をダッシュ攻撃で動かせば、ふさぐことが可能だ。また、左側の出入り口に関してはボス戦に入る前にふさぐことができるので覚えておきたい。陣形ザコと戦闘中に右上に行き、素早くダッシュ攻撃×nで石柱を動かそう。

ボス戦が始まったら、残った出入り口をふさぐのが最優先。ダッシュ攻撃を駆使してザコやボスを吹っ飛ばしつつ、石柱を動かそう。そして二つ共出入り口をふさいだら、ザコを処理してボスとのタイマンになる。ここでは上下から近付いて攻撃するといいが、羽を広げて上昇する攻撃が非常に厄介。今のところあまり効果的な対処が無いからだ。

なお、順に三闘士が出てくるが、これはあまり気にせずダッシュ攻撃で吹っ飛ばしておけば問題無いだろう。

陣形ザコと戦闘中にあらかじめのダッシュ攻撃で石柱を動かすのが賢い。

ボス戦が始まったら今度は右の出入り口。これでタイマンに持ち込めるぞ。

この攻撃、かなり避けられないのよね。超反応して超必殺技を使う？

熊千千

攻撃力DATA

A	A	A	A	A		総合
21	33	42	50	59	=	205

➡＋A	⬇⬊➡＋A
18（×n）	276（46×6）

■内はダメージ値

必殺技の⬇⬊➡＋Aをクリーンヒットさせることで、驚異の威力を見込める熊千千。当てる間合いはシビアだが、ダウンした敵への追撃にも使えるぞ。超必殺技は神農亡（⬇⬊➡＋B）が面白い。二匹の虫は一匹70の威力で、一定時間後に訪れる破裂部分が105ダメージとなっている。破裂部分をうまく2ヒットさせられれば[illegible]

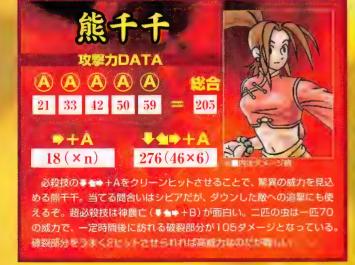
呉品

攻撃力DATA

A	A	A	A	A		総合
23	40	40	57	75	=	235

➡＋A	⬇⬊➡＋A
184（92×2）	175（35×5）

■内はダメージ値

葛天雷に次ぐパワーキャラと判明した呉品。前回紹介したダッシュ攻撃→➡＋A→A×2→⬇⬊➡＋A→➡＋A→➡＋Aで700オーバーのダメージを与えられる。超必殺技は[illegible]（B）の威力が高く、24×12で288のダメージ。カス当たりも多いのでなるべく密着して当てよう。なお、呉品専用のつかみ（Dボタン）は連打すると90程度の威力だ。

[illegible]内について：ボスの登場シーンでは「叶翔」となっているのに、ステージクリア後のセリフでは「葉翔」となっている。さすがは海外のゲームといったところか？　記事内では日本[illegible]で送られてきた資料に基づいて記載していくので（この場合は葉翔）、ゲーム内と違う！　というツッコミはやめましょう。

ノーミスイベント

ボス戦でノーミスクリアをすればイベント発生！ [illegible]を順に押し[illegible]ムゲットだ

BOSS攻略

出現時に画面上部に居れば攻撃することが可能なこのボス。主な攻撃は、消えながら移動し、ラインが合うと攻撃する感じ。ボスが消えたら攻撃を適当に出せば、勝手にくらうことも多いので楽勝だ。また、周りのザコは倒すと補充されるものの、その数は少ないので全て倒して問題無いぞ。

道中ではこいつに注意

ザコ数が少ないため難度が低い酒泉東市。ポイントは後半で出てくる地面に潜ったザコ。出現時に突進攻撃を仕掛けてきて、その後はときどき地面に潜るものの、普通のザコと似た動きになる。

突進攻撃は最初に画面に出てきたときはダメージが微量なので気にすることは無いが、地面に潜り直した後は威力が上がるので注意しよう。

次号予告

ザコの種類が一気に変化し、その動きも厄介になる第二章！ 余裕があれば第一章の別ルートも攻略したいが、果たしてどうなるのか？ 神のみぞ知る……。

ガラリと変わる第二章。槍ザコが「本気」で刺しにくるから怖いね。

BOSS攻略

まずはボス戦に入った瞬間をチェック！ というのも、自分の頭上にボタンのマークが出て、ボタンを押すのに失敗すると結構なダメージを受けてしまうからだ。ボスの攻撃は、扇子を跳ばしてきたり、蹴り→突進の通常攻撃がメイン。また超必殺技の一つは遠距離から上昇して爆撃する派手な技。上下から攻撃していこう。ただ、厄介なのは大量のザコ。超必殺技を大放出しつつ、ザコの数を減らしてからが勝負だ。

大量のザコ集団をうまくさばけるか？ 超必殺技を使いつつ、全滅させないようにしたい。

このステージの道中は、酒泉東市で紹介した地面を潜ってくるザコのみ。しかし、一度に4匹ずつ出現してくるので突進攻撃をくらいやすい。

最初は右から、それ以降は右→左の順に出現してくる。最初の4匹を倒したら、右へダッシュし続け、出てきた4匹を左の方に行って倒せば最後のワンセットの突進攻撃を回避できるぞ。

葛天雷

攻撃力DATA

A	A	A	A	A		総合
32	46	56	79	89	=	302

→+A	↓←→+A
240(120×2)	14

■内はダメージ値

A×5が一人だけ300オーバーしている。この飛び抜けたパワーがウリ。[illegible]

黄荷

攻撃力DATA

A	A	A	A	A		総合
22	28	42	48	59	=	199

→+A	↓←→+A
90(30×3)	140(35×4)

■内はダメージ値

2本の剣を持っているものの、[illegible]

ステージ内のギミックについて：[illegible]

2種類の2周目が存在した！

ステージ攻略も後半戦に突入。今回は、道中に難所を抱える4面を中心に紹介していこう。スコアアタック関連の情報もお見逃しなく。

[Impression]

やり込むほどに味が出る良質のシューティング。ただ、スコア稼ぎのシステムが理解されにくい点が心残り。次回作では、ぜひデモでの実演を期待したい。

Text：善之字元帥

ケツイ 絆地獄たち
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年1月21日(稼動中)
■使用基板：オリジナル基板

ケツイ 絆地獄たち スコアトライアル開催中！

■基本ルール
工場出荷設定(デフォルト)、一人プレイ、点数優先で集計をします。同点数の場合は、面数の高い方に高い順位が与えられます。複数応募された方はスコアの高いものが優先されます。

■集計締切
平成15年4月20日当日消印有効

■集計方法
応募用紙(141％ B5→B4拡大コピー)に必要事項を記入して下記のあて先まで送ってください(お店の人の確認印が無いものは無効となります)。

■あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
アルカディア編集部「ケツイスコトラ」係

■各種賞
トータルスコア一位、タイプ別スコア上位三位のほか11位、22位などのぞろ目賞、参加賞など様々な賞が用意されています。

ケツイ 絆地獄たち スコアトライアル 申請用紙

スコア（右詰めで記入）

機体タイプ＿＿＿＿＿＿ ステージ数＿＿＿＿＿＿

スコアネーム

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。印が無いと無効になります）

店名
住所
電話
責任者名＿＿＿＿＿＿ 上記スコアを記録したことを証明します 印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男 女	型
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

スコア関連の疑問にお答え！

スコアアタック ウワサの真相

「ときどき1周クリアはできるんだけどなあ」というレベルの人にピッタリの情報を集めてみたぞ。

どうすれば2周目に進めるの？

開発中のケイブインタビューで「今回は1周エンドの予定です」とのコメントがあったため、本作では2周目の存在が疑問視されていた。ところが、1周目を使用ボムとミス数の合計が6以下でクリアすると、2周目がスタートするではないか！ とまあ、ここまではちょっと気の利いたプレイヤーなら既にご存じだろう。しかし、この話にはまだ続きがある。

何と、1周をノーミスノーボムかつ、1億2千万点以上でクリアすると、裏の2周目が始まるのだ。常軌を逸するこの難度を、キミは体験することができるだろうか？

1周目との最大の違いは、ザコ敵が撃ち返し弾を撃ってくること。無計画に敵を破壊していると、あっという間に画面中が弾だらけに。

ボスの攻撃も1周目とは全く異なる。どうやら裏の2周目は打ち返し弾が青くなり、さらに難度がアップするようだが……。

1億2千万でクリアはまだしも、ノーミスノーボムはあまりにも厳しい。

2周目の突入条件

通常の2周目
ミス数＋使用ボム数の合計が6以下で1周目クリア

裏の2周目
ノーミス・ノーボムかつ、スコア1億2千万点以上で1周目クリア

爆風から倍率チップが出るのはなぜ？

中ボスなど大型の敵をロックショットで倒したとき、出現する倍率チップの数が毎回違うと感じたことはないだろうか。実はこの現象、倍率チップが敵を倒した後の「爆風」から出ることに関係している。

爆風から倍率チップが出る条件は、「爆風出現時に倍率タイマーが残っている」ことと「爆風出現時にロックショットを使用している」ことの二つ。敵自体をショットで倒したかロックショットで倒したかは、基本的に関係無い。

この仕組みを応用すれば、中ボスクラスの敵からより多くのチップを回収できる。3面中ボスなどは特に実践しやすいので挑戦してみよう。

3面の中ボスを倒した瞬間に、左下の巡洋艦をショットで破壊する。

すぐロックショットに切り替えれば中ボスの爆風からチップが出現。

タイプAとタイプBはどちらが強い？

タイプAとBの性能差がショット幅と移動スピードにあることは以前触れた通りだが、実はこれら以外にも重要な差があることが発覚した。

その差とは、再ロック不能時間。耐久力の高い敵にロックを集中させてみるとよく分かるが、すべてのロックが完了するまでの時間は、あきらかにタイプAの方が短い。つまり、実質的にはタイプAの方が攻撃力が高くなるのである（オプションが弾を撃っていない時間が短いため）。

ただし、タイプBも敵に近寄ればある程度ロックの速度を上げることができる。苦戦を強いられているタイプBの巻き返しはあるのだろうか。

耐久力の高い敵と戦うとき、タイプAの「早いロック」は強力だ。

小さくて耐久力の高い敵が相手だと、タイプBはちょっとキツい。

ゲー事典 **2周目を目指したプレイ：**とりあえず2周目に行きたいという人は、完全にボムを使わずにプレイしてみるのがオススメ。本作では、スコアで2回、1UPアイテムで2回の計4回残機が増えるため、ゲームオーバーまでには7回ミスできる。つまり、ボムさえ使わなければ、ノーコンティニューでクリアできた瞬間に2周目への到達条件を満たすというわけだ。

STAGE 4 超難度の序盤をどう凌ぐか？

これまでとはケタ違いの難度。特に道中序盤が難しく、初心者はボムを何発も使わされるかも……？

ショットを重視せよ！

4面道中で警戒すべきは、黒い中型機のワイバーンⅡ。耐久力がザコより高く、3〜4機の編隊を組んで出現する強敵だ。この敵に対しては、できるだけショットで戦うのが効果的。ロックショットを使おうとすると、破壊までに時間が掛かり、大量の弾をばら撒かれてしまうぞ。編隊の出現位置を完璧に覚え、ワイバーンⅡが弾を撃ち始める前に倒してしまいたい。

また、サンダーボルト（クレーのヘリ）もなかなか手強い。1機でも撃ち漏らすと、画面外に消えるまで延々と速射弾を撃たれることに……。

ロックに時間の掛かるタイプBには4面はキツいステージといえる。

TO MAP B

N

B

H

START

ここで出現するサンダーボルトを残すと危険

ヒボボを倒すタイミングによっては出現しない

右下から出てくる戦車を残し、ヒボボを倒す直前にタイマーをセット

MAP中略称：W……ワイバーンⅡ、H……ヒボボ、B……ブラックドラフト（中ボス）、N……ナイトメア

①いきなり難関！　ワイバーンⅡ頻出地帯

1 最初のワイバーンⅡは画面左の脇から3機が出現する。

2 すぐに右脇から次の編隊が。急いでショットで処理せよ。

3 画面中央付近に4機編隊。左→右とショットで流す。

4 写真3と左右対称形だが、ほかのザコとの絡みが難しい。

5 写真4からしばらく時間をおいて、左脇に4機が出現する。

6 最後は右脇から4機。ここさえ抜ければ後は楽勝！

ステージ序盤のワイバーンⅡ編隊はほかのザコ敵と絡むこともあり、対応が遅れると命取りになる。左の連続写真に編隊の出現順を示しておくので、そのパターンを覚えておこう。ワイバーンさえ早めに処理できれば、ほかの敵はアドリブでも何とかなる。

なお、ワイバーンⅡは基本的に2編隊が1セット。移動ルートが左右対称になっていることを理解すれば、次の編隊が出現する位置をおおよそ予測できる。

大型戦車のヒボボまでたどり着いたらラッシュを抜けた合図。この後は中ボスまで難しい場面が無いので、安心してもいい。

②中ボス：ブラックドラフト

4面の中ボスはそれほど難しくない。慣れれば十分ノーボムも可能だ。ちょっと避けにくいのは写真3の攻撃だが、これはボス本体から小型ミサイルが発射され、ミサイルを破壊すると分裂して針弾をばら撒く仕組みになっている。針弾には間隔の広いものと狭いものがあり、狭いものは画面の下では避けにくい。ボス本体に近寄り、間隔の狭い弾だけを大きく回避するといいだろう。

伸縮自在のアームで谷間を移動する特殊戦車。主砲以外にも武装満載だ。

ブラックドラフト

■スコアデータ

1段階目	[illegible]
2段階目	[illegible]

1 最初の攻撃。ピンク弾は自機を正確に狙っているため、少しでも移動すれば決して当たらない。

2 次の攻撃は、あらかじめ画面端まで移動しておき、自機を狙う弾だけ少しずつ避けるといい。

3 避け方は本文参照。きちんと打ち込んでいれば、この攻撃の最中にボスが2段階目に突入する。

4 ピンク弾が5ウェイになっているが、攻撃の構造は1と同じ。この後は攻撃3〜4の繰り返し。

道中・稼ぎのポイント：ナイトメアやヒボボといった大型の敵を倒すときは、倒す直前までダメージを与えて攻撃を止め、周囲のザコ戦車でタイマーをセットし直してからあらためて倒した方がいい。ただし、場面によっては、大型機を放置したままザコ戦車が出るのを待たなければならないこともある。いろいろ研究してみよう。

④ナイトメア戦の注意

大型機のナイトメアにはロックショットで撃ち込むことになるが、このとき重要なのはできるだけ敵に近寄ること。ロックショットはオプションの攻撃と自機ショットの両方が直撃してようやくまともな攻撃力になる。そのため、距離を離すと自機のショットが届かず、倒すまでにかなりの時間が掛かってしまう。最悪の場合、ナイトメアの2機目と3機目から同時に攻撃を受ける可能性も。

思い切って近寄れば、意外に早く倒せるはず。

これはダメな例。自機のショットが届かず、ダメージ効率が悪い。

③ランドマスター編隊

ステージ中盤のランドマスター地帯も、ミスすることの多い難所だ。この敵は1機ずつロックショットで倒すのが定石だが、自機を狙うピンク弾の間隔が非常に狭く、左右に切り返して弾避けするのは危険。画面端に追い込まれても、じっと耐えた方が結果的に避けやすくなるだろう。よほど腕に自信が無い限り、この敵から5倍のチップを回収しようなどとは考えない方がいい。

ロックの早いタイプAの方が少しは楽である。

端に追い込まれても意外に何とかなる。切り返す方が危険は高い。

ワイバーンのキャラ回しに注意

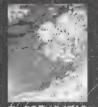
4面道中には、規定の数を早く倒すことによって、ワイバーンⅡの編隊が追加で出現する場所がある。ワイバーンⅡの危険性については既に述べた通りなので、これに該当する場所を覚えておくこと。具体的には、ナイトメアの1機目と3機目、そして大型戦車のヒポポがワイバーンⅡの出現フラグになっている。

追加のワイバーンⅡが最大4機まで現れるので警戒しておこう。

ナイトメアはキャラ回しに対応している。早く[illegible]過ぎると…

MAP中略称：W…ワイバーンⅡ、H…ヒポポ、L…ランドマスター、N…ナイトメア、S…シンデレラアンバー（ボス）

MAP B

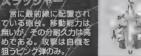
初心者へのアドバイス

3面と比べると、道中が非常に難しい。ただし、ボス戦はボムを2発使えば何とかなるレベルなので、あきらめるな！

STAGE 4 敵の特徴と基本点

このステージで初登場となる敵はいずれも強敵ばかり。どんな攻撃をしてくるのか理解しておこう。

スラッシャー

常に最前線に配置されている砲台。移動能力は無いが、その分耐久力は高めである。攻撃は自機を狙うピンク弾のみ。

基本点 [illegible]

スサム

アイテムキャリア。4面では、ボス戦の直前でボムを持つ紫のタイプが、道中序盤でパワーアイテムを持つ赤いタイプが出現する。

基本点 [illegible]

サンダーボルト

連射弾をばら撒く4面の主力ザコ。出現後、しばらくすると逃げていくが、画面から消えても弾を撃ってくる可能性がある。

基本点 [illegible]

ヒポポ

序盤と終盤に1両ずつ配置されている大型の戦車。1段階目を破壊すると、高速のピンク弾を広い範囲にばら撒く。

基本点 [illegible]

アルマジロ

耐久力の低いザコ戦車。特筆すべき攻撃は無く、高倍率のチップをセットするための「やられ役」といった感がある。

基本点 [illegible]

ワイバーンⅡ

一度に3～4機が登場し、ピンクの針弾と3ウェイ弾を大量にばら撒く。普通のザコ敵よりも耐久力が高く、強敵である。

基本点 [illegible]

ナイトメア

1段階目と2段階目で攻撃パターンが変化。1段階目は自機を狙う青い連射弾を撃ってくることに注意しよう。また、この敵は倒したときに画面中の弾を消す効果を持っている。

基本点 [illegible]

ランドマスター

耐久力の高い中型戦車で、移動速度は遅め。攻撃には、全方位にばら撒かれる青弾と、自機を狙うリング弾の2種類がある。

基本点 [illegible]

メガテリウム

アルマジロ同様、至るところで見掛ける。このステージの戦車は、耐久力の高い敵の背後に配置されているのが特徴的。

基本点 [illegible]

ストーム

4面ではステージ序盤に少数確認できるのみ。耐久力は低く、撃ってくる弾もわずかなので、ショットで軽く倒してしまおう。

基本点 [illegible]

ゲー事典 **敵名由来シリーズ**：これまで何度か敵機の名称の由来を紹介してきたが、はて、輸送機の名前である「スサム」とは何ぞや？ というわけで調べてみたところ、①収穫したばかりのニンジンを意味する韓国語、②ヤナギを意味するアイヌ語で、シシャモの語源 …とまあ、不思議な結果が出た。本当のところはどんな意味なんでしょう？

⑤ステージボス：シンデレラアンバー

2段階目　ときにはロックを外す勇気も必要

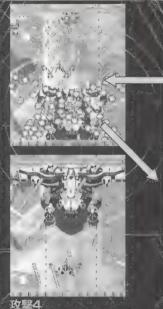
2段階目の攻撃は4種類。攻撃の法則性は1→4→2→4→3→4といった具合に、それぞれの攻撃の間に4が挟まる。全体的に弾速の速い攻撃が多いため、とっさに大きく動きたいときはロックショットを解除すること。

ボス本体が画面の一番下まで下がり、大量の弾を撃つオレンジのビットで攻撃してくる。ロックをビットに切り換えて早めに破壊しないと、本体からの弾に追い込まれることに。

攻撃2

ちょっと識別しにくいが、すべての弾は高速で移動する小型のビット（破壊可能）が撃っている。V字型の青弾の中に入ってしまうと危険なので、この弾だけは大きく回避しよう。

攻撃1

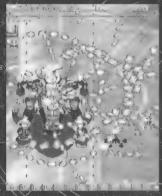
攻撃4

攻撃1～3の直後は必ずこの攻撃がやってくる。青い連射弾は射撃角度がランダムな上に、弾速がたいへん速い。あらかじめこの攻撃を想定しておかないと回避しにくいかも。

攻撃3

2段階目で最も難しい攻撃。青い高速弾に行動範囲を狭められた中で、サインカーブを描くピンク弾を避けなければならない。なるべくボス本体に近寄って避けた方がいい。

3段階目　緩急を付けた移動で回避せよ

正確に自機を狙うピンクの弾が自機を追い回し、その行く手を青い扇弾が阻む。回避方法は、画面外周を時計回り（反時計回り）にぐるぐる回りつつ、扇弾のすき間を見切ること。停止している時間が長いとピンク弾に追い付かれるので、常にレバーをコンコンと入力し、移動するスピードを調節しなければならない。弾避け技術よりも集中力が必要な場面だ。

ここでミスする人のほとんどは、焦って早く動き過ぎ。意外にゆっくり動いても大丈夫。

初心者へのアドバイス　難しいのは2段階目の攻撃3と3段階目だけ。1周クリアだけが目的なら、それぞれの攻撃に1発ずつロックボムを使えば楽勝だ！

シンデレラアンバー

重装の大型戦車。登場時は本体上部に遠隔操作可能なビットが装備されているが、これは任務に応じて異なる武器に換装できるようだ。ちなみにアンバーとは「こはく」のこと。

■スコアデータ

[illegible]	一段階目	430点
	二段階目	620点
	三段階目	810点

1段階目　すべてのロックは本体に集中しているか？

1段階目で注意したいのは、ロックをかける場所。ビットにロックが掛かるとダメージ効率が低下するので、すべてを本体に集中させること（ビットは破壊不能）。さて、1段階目の攻撃パターンには全部で5種類あるが、実際には攻撃4の途中で2段階目に突入するはずだ。右写真の攻撃まで長引いてしまう場合は、撃ち込みが甘いと言わざるを得ない。

ロックを集中させていれば、この攻撃を目にすることは無い。

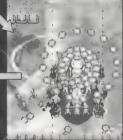
ビットが画面端を縦横に動きつつ青弾をばら撒く。弾を避けるコツは、縦に動くビットに注目すること。この攻撃の後は、いったん攻撃1を経由してから攻撃3へと移行する。

攻撃2

ピンクの3ウェイは角度が固定されており、青弾は自機を狙っている。青弾の間隔は狭いので、切り返すときは自機を大きく振り、弾のすき間を広くしてからの方が安全だ。

攻撃1

攻撃4

ピンクの大型弾が通過した後に小型弾が残り、本体からは自機を狙う連射弾を撃ってくる。小型弾は少しずつ動いているので、慎重にすき間を抜けながら時計回りに移動しよう。

攻撃3

ボスが画面下まで移動しながら、ピンクの大型弾を撃つ。大型弾は自機を狙うものと狙わないものが混在している。早めにボスの脇を抜け、画面上部へと出てしまうのが得策。

ボスで倍率タイマーをセット？：ボスの形態変化時にも、倍率タイマーはセットされている。ショットで形態を変化させ、すぐにロックショットに切り換えれば、爆風から高倍率のチップを多数回収することも不可能ではない。2面ボスなどはこのテクニックで稼ぎやすいので、試してみてはいかがだろうか。

リアル、そしてビッグスケール！
まさに本格派ドライブゲームの頂点!!

BATTLE GEAR 3

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル…2＋キー＋ハンドブレーキ
■発売日：2002年12月
■使用基板：SYSTEM246

今月は第2回アルカディアカップの結果を発表！　コース攻略は超上級コースに突入!!　狭いコース上でのライン取りをレクチャーするぞ！

Text：するする

第2回アルカディアカップ　上位入賞者

順位	ナンバー	名前	タイム（店舗）
優勝	滋賀 591 に MTY.	MTY.　みっちい（爆）	2'49"769（タイトーステーション大津）
準優勝	熊谷 530 せ DAMY	DAMY	2'49"823（セガワールド籠原）
3位	相模 525 な SNQ	SNQ　キュー	2'49"861（タイトーステーション溝の口）
4位	GNX.	GN?@岐ド連	2'49"948（ゲームファンタジアン精華店）
5位	RIZM	PROJECT.G	2'49"988（ジョイフルランド中目黒店）
6位	H.Y	へなちょこ	2'50"110（e3陽東店）
7位	SARA	エンプティー浜	2'50"131（名古屋レジャーランド 内田橋店）
8位	JSK	がちんこVTEC	2'50"137（BOO-BOSSBOSS所沢店）
9位	SEJ.		2'50"168（六本木ボルテックス）
10位	JSK	がちんこVTEC	2'50"276（キャロム坂戸店）
11位	ZEED	Z666	2'50"335（イミグランデ相模原店）
12位	SOUL		2'50"406（BOSS）
13位	AAN		2'50"437（アミューズメントギガパレス）
14位	LIG	LIG@就職間近	2'50"525（e3陽東店）
15位	FSC	キリンジ	2'50"583（名古屋レジャーランド大高店）
16位	GIL	ぎるはま（爆）	2'50"607（タイトーステーション溝の口）
17位	TAT	まいと	2'50"690（ミラクルドーム）
18位	2979		2'50"910（タイトーステーション大津）
19位	8139	よっしーX1	2'50"940（ネバーランド）
20位	UME.	キンタロー	2'50"941（名古屋レジャーランド大高店）
21位	AKI	えーき・まっつん	2'51"044（AMパークアクライム）
22位	USU	トンガリ君	2'51"107（Uファクトリー岡崎）
23位	TEN.		2'51"130（タイトーイン605）
24位	KSA2		2'51"173（タイトーイン605）
25位	VT		2'51"209（メガマジック天童店）

第2回アルカディアカップ
Vitzレース　中級コース（順走）
結果発表！

2月15日から28日までの期間で行なわれた第2回アルカディアカップVitzレース中級コース（順走）は、参加台数519台、完走504台という形となった。前回のNSXレースに比べると、普段あまり選ばない車種だったせいか、参加台数が少なかったが、名立たるプレイヤーたちがこぞってアタックしてくれたようだ。

ちょっとマニアックな大会になってしまったが、そんな中で優勝をしたのは、滋賀ナンバー（滋賀県）のMTY．みっちい（爆）氏。2位との差は100分の5秒と、僅差での優勝となった。2位は熊谷ナンバー（埼玉県）のDAMY氏。そして3位には、2位との差が100分の4秒差だった相模ナンバー（神奈川県）のSNQ　キュー氏が入賞した。おめでとう！

第4回アルカディアカップ
ROADSTARレース　上級コース（逆走）

期間中に指定の車のキーを差して、イベントに参加だ－

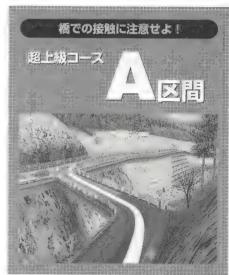
次回イベントレースの舞台は、前号で攻略記事を掲載した上級コース（逆走）。コースの難度が高いので、完走するにはそれなりのテクニックが要求される。腕に覚えのある人は、ROADSTAR RS【NB8】のネットエントリーキーをゲットして、ぜひ参加してみよう！

イベントレースの注意事項

●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
●参加するためには、ROADSTAR RS【NB8】のキーが必要。
●開催期間は、2003年4月15日（火）～30日（水）。
●チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
●プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。

お詫びと訂正：先月号74ページの「ゲー辞典」内に、第4回アルカディアカップに関する記述がありますが、内容に誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑お掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。**誤**：「ロードスターレース　上級コース（順走）」　**正**：「ロードスターレース　上級コース（逆走）」

超上級コースを攻略していくには、上級コースまでのコースで磨いてきたテクニックを、惜しみ無く投入していく必要がある。コース幅が狭い中で、キツいコーナーへの進入と脱出をいかにこなしていくかが重要となってくるぞ！

使用車種：LANCER EVOLUTION Ⅶ RS[CT9A]

橋での接触に注意せよ！

スタート地点からグングン加速してくると、緩く左に曲がった後で右コーナーへ突入。ここはスピードが出ているので、かなり手前から減速を開始する。

減速の前半部分では、あまりハンドルを切らずにシフトダウンに集中。100キロを切った辺りで目一杯切り込みながらインのガードレールに寄り、インベタでふくらむのを抑え切るように。コーナーを脱出する辺りでは、トンネルに進入してコース幅が狭くなるので、ミドルへラインを移していこう。

狭いトンネル内は、ラインを左から右に移しながらアクセル全開で走っていく。そして、左から右への切り返しポイントがある橋へ突入する。

ここの切り返しは非常にタイトだが、アクセル全開のまま抜けるために、最初の左をアウトインミドルで抜け、次の右をできるだけ大きな弧で走っていこう。滑らかにハンドルを切って抜けることができれば、その後さらに加速できる。橋を渡り切った辺りで、ギアを4速に上げられればベストだ。

出口の右のインを突きつつ、大きな弧で抜ける。タコメーターを確認すること！

あまりふくらまないようにして、次の右へのラインを大きく取るようにしよう。

狭い橋の部分は、加速中のため切り込みが甘くなりがち。目一杯切り込もう！

超上級コース攻略の使用車種について：今回使用した車種は、クラスSのマシンである三菱ランサーエボリューションⅦのマキネン仕様。特徴といえば……この車は1色しか選べないことかな？ 性能面では、クラスSだけに扱いが難しいと思いきや、さすが高性能マシン！ 扱いやすさは抜群!! この車でクラスSの速さに慣れていくといいぞ！

B区間最初の難所は、アクセル全開で下ったところにある右→右と2回曲がるコーナー。ここにはかなりスピードが出ている状態で突入するので、十分に減速してから進入していこう。

最初の右コーナーで可能な限りテールを滑らせてインを突き、後半の右コーナーでカウンターを当てるような感じで向きを調整。こうすれば、出口で早く加速できる状態に入れるはずだ。

その後は、短い直線で加速したところで、キツいS字コーナーへと突入していく。

ここも、ほかの連続コーナーの抜け方と同じように、出口での加速を重視する。前半の左では、十分に減速した後にサイドブレーキを使い、車のテールを滑らせてインを突く。後半の右では、加速しながら抜けられるように、できるだけグリップ走行をしていくといいだろう。

ただし、早くサイドブレーキを引いてしまうと、後半のラインが大きくふくらみやすい。サイドブレーキを引くのを少しガマンすると抜けやすくなるぞ！

グリップ走行に近付けつつ後半の右を抜けたら、緩い左のインに注意すること！

最初の右でテールを滑らせたら、後半は向きを調整してインを抜けるように！

2回右に曲がるコーナーは、最初右への進入が重要。遅れずに強く切り込もう！

RX-7 FD3S TYPE S　VS.　隠しカー3台				
車種	FD3S TYPE S(ノーマル)	FC3S tuned	FD3S tuned(シングルターボ)	FD3S tuned(ツインターボ)
周回タイム	2分22秒台	2分19秒台	2分18秒台	2分17秒台
最高到達速度	220km/h	230km/h	234km/h	230km/h

開発者から力強いコメント：プレイヤーの間で、「車種によっては完走できないコースがあるのではないか？」という声をしばしば耳にするが、その辺のことを開発者に聞いてみたところ、「『バトルギア3』では、どの車種でもすべてのコースが完走できるようにタイムを調整してあるので、必ずクリアできるはずです！」とのこと。遅い車種でも何とかなるぞ！

B区間最後のキツいコーナーを抜け、その後トンネルをパスしたら、やや緩めの左コーナーに合わせてコース右へ寄ろう。ここは、コーナー進入時に3速へシフトダウン。アクセル全開&インベタで、115キロ以上をキープしていこう。

緩めの左コーナーを抜けたら、緩いS字を直線的に抜けて加速し、C区間最初の難関であるキツい右コーナーへ。このキツい右コーナーは、下図を見ても分かるように一つの弧にはなっておらず、奥でインを突けるようになっている。出口での加速を重視したラインへ抜けるために、ふくらみ過ぎないように注意しながら、コーナー前半で車の向きを強く変えていくといい。

C区間第2の難関は、その後に待ち構える、下りの大きいS字コーナー。ここは、最初の左は奥で車のテールを振って、切り返しで真っすぐ走るようにし、後半の右は早めに向きを深めてインベタを走り、コーナー出口に向けてグリップさせながら脱出していこう。

チェックポイント通過後にある緩い左コーナー。ここは3速全開インベタで走る。

早めに切り込んでインベタへ。あまり角度を付け過ぎると、ぶつかるので注意。

自然にアウトへふくらむ感じで脱出できればOK。即加速状態に入れるように！

60km/h
サイドブレーキ&
3速から2速へ
シフトダウン
3速へシフトアップ
フットブレーキ&
4速から3速へ
シフトダウン
4速へシフトアップ
4速アクセル全開
65km/h
3速へシフトアップ
サイドブレーキ
2速で
アクセルオフ
サイドブレーキ
60km/h
フットブレーキ&
4速から2速へシフトダウン

難関のS字コーナーを抜けたら、コース左に寄って加速へ！短い直線部分で4速までシフトアップしたら、その先の緩い逆S字コーナーへ突入する。

ここの逆S字は、普通にアクセル全開のまま走り切るのは難しい。最初の右はアクセル全開のままアウトインミドルで抜け、後半の左は全開のまま3速に落として、アウトインアウトで接触無く曲がるようにしよう。

慣れてきたら、4速のままアクセルオフと切り込みの抵抗の調整で抜けていこう。

S字コーナーの後半は、あまり速度が出ていないため、テールを振るのが難しい。

基本はサイドブレーキでテールを振るが、1速に落とすことで強引に振ってもOK。

出口ではできるだけグリップ走行で向きを調整し、その後加速していこう。

フットブレーキ＆
3速へシフトダウン

ラインの
ふくらみ過ぎに注意

100km/h

4速へシフトアップ

D区間は、最初の短い直線でラインを左に移し、4速へシフトアップ！ その後すぐに3速へシフトダウン＆フットブレーキで減速して、右コーナーのインへ切り込んでいく。進入時はあまりテールを振らず、インベタで張り付こう。ライン取りは、アウトインミドルだ。

最終コーナーの出口では、コース幅が狭くなる（トンネルの入り口部分）。ここは、ふくらんだ状態からラインを右へ戻してトンネルに入るのではなく、インから自然に離れてふくらんで、コーナー出口で直進状態になったときにトンネルへ入るようにしよう。そのためには、コーナーのインギリギリを走ることでタイヤを溝に落とし、ふくらまないラインを走ることが必要となってくるぞ。

このコーナーを抜けたら、しばらくは直線が続く。ひたすら直進して加速しよう！

最終コーナーは、高い速度を維持したままインベタ走行。100キロ以上で抜ける

後半にあるトンネルの入口でコース幅が狭くなるので、ふくらまないように！

コーナーの脱出を大切に！

この超上級コースを速く走るためにプレイヤーが注意しなければならないのが、連続コーナーでのライン構築と、そのライン上での車の向きだ。

これだけ曲がりくねっているコースで少しでもタイムを縮めるためには、いかに早く加速状態に入れるかが重要となる。

しかし、そう理想通りに事は進まない。その理由は、連続するコーナーの最初が素直に曲がっていなく、前半部分が緩くて後半部分がキツくなるという複合型だからである。

このことをしっかり把握して、コーナーの奥で車の向きが脱出後のラインと平行になるように切り込んで、後半部分でコントロールが手詰まりにならないようにしていこう。もちろん、コーナー奥で車の向きを合わせたら、出口ではハンドルを調整して次のコーナーへ抜け出られる方向を確保し、少しでも加速しやすい状況にしていくように。

直進状態になっているということは、車が安定した状態にあるということ。これで、連続する次のコーナーへの進入は、格段に楽になるはずだぞ！

連続コーナーのつなぎ部分における車の向きを重視していくことが大切だ。

ガレージの裏側

国内初のネットワーク対応型ドライブゲームとして誕生した『バトルギア3』の舞台裏とは？ 連載第2回。

『バトルギア3』企画担当
森山 由浩
(株)タイトーGM開発部開発チーム所属。『バトルギア』シリーズは、初代から担当してきた。氏のドライブテクニックは相当なもの。

『バトルギア3』のガレージには「チーム作成」という機能があります。同好の士を集めて、チームを組むことができる機能です。現在1700を超えて、2000に到達しそうな勢いでチームが増えています。

この機能は、今回のゲームを作るときに最初から考えていたものでした。実際の車だと特にそういうことが多いと思いますが、同じ目標・嗜好を持つ者たちで仲間になる。その人たちでチームを組んで、ほかの場所に遠征する。そういった雰囲気を実際のゲームの中で再現してみたかったんです。そこで今回、「ガレージ」というインターネットコンテンツの中に、そういう機能を持たせました。

現在開発では、「どういったチームがいいチームなのか」というところをテーマに考えながら、『バトルギア3』に「チームランキング」という機能を載せるべく準備をしています（※現在は開始されている）。これがオープンになったら、チームを構成するメンバー一人一人が持つデータを総合してチーム全体の実力を測り、チームごとのランキングを決めていきたいと考えています。当然、全国ランキングとして行ないます。

チームの実力を測る指標が「速さ」だけになってしまうと、通常の「タイムアタックランキング」と何ら変わりないですよね。なので、速さだけでなく、チームの「団結力」、「統制力」など、「速さ」と別のところにもものさしを設け、それらを合わせてランクを付けていきたいと考えています。「団結力」、「統制力」の中身は何かというと……まだヒミツなんですが（笑）。とりあえず、近日中に解禁予定なので、皆さん楽しみに待っていてくださいね。

次号予告：次号は、大好評のイベントレース、第3回アルカディアカップINTEGRA（DC5）レースの結果発表！ 栄冠を手にするのは、一体だれか？ そして、いよいよコース攻略は「弩」の付くコースへ！ 今まで以上にヒートアップすること必至だ!! そのほか、連載企画の「隠しカーインプレッション」や「バトルギア3名所案内」、「ガレージの裏側」などもお届け!!

走行データを活用して、さらに速く走ろう！

速く走るためには、とにかくゲームをやり込むことが重要。それは言うまでもない。しかし、盲目的にやり込んでも、効率が悪いだけ。やり込むポイントを絞ることも重要なのだ。今回はそのポイントを教えてくれる、「BG3ガレージ」の機能を紹介しよう。

データ計測のポイントを知る

ドライブゲーム上級者は、画面の情報から自分の弱点を見出し、速く走る方法を模索している。具体的には、区間タイムや通過速度などをメモして模索していくのだが、面倒臭がりな人にとってはツライ作業である。

しかし『バトルギア3』では、そんな心配は無用。「BG3ガレージ」のデータ機能を使えば、区間タイム、最高速度などの情報を確認できるので、簡単に情報を集め、速く走る方法を模索できるのである。上級者たちが普段行なっている「上達するための有効な手段」を身近に使えるようになったのだ。

今回は、超初級コースから上級コースまでの、区間タイムが計測される地点と、最高速度が計測される地点を表記したマップ掲載してみた。ぜひ有効に活用して、走りに磨きを掛けてほしい。なお、今回攻略している超上級コースに関しては、88ページの全体マップ中に表記してある。今後攻略していくコースに関しても、これと同じ形で掲載していく予定だ。

詳細な情報が得られる「データ分析」機能。速く走るために活用したい。

対影丸 Versus Kage-Maru

特定キャラ対策攻略

MY CHARACTER Goh Hinogami 日守 剛の場合

苦手なキャラが少ないと思われがちなカゲだが、近距離での対応をしっかりと行なえば、ゴウ側にも勝機が見えてくる。冷静に対処しよう!

Text:アストロ　協力:ピクシー愛@トゥルン

全キャラに共通する対カゲの基本

近距離でのスタンダードな攻撃に加え、不利な状況でのさばきを駆使したスタイルが特徴のカゲ。中距離からの避け方向を意識した戦法に対して、安易な避けは危険を伴う。

特に注意しなくてはならないのが、半回転属性の風閃刃(⇦Ⓟ)。上段攻撃をスカしながらダメージに直結するため、とても厄介な技。さらに、それとは逆の回転方向を持つ旋蹴り(⇨Ⓚ+Ⓖ)も警戒しなくてはならない。ただ、使用頻度を考えると、近距離でガードされても反撃が無い風閃刃が必然的に多用されるので、近距離では風閃刃をかわせる背中側に避けるよう意識しよう。このほかには、カゲの肘打ち(⇨Ⓟ)後も冷静に対処したいところ。

肘打ち後の構えから出してくる上・中段Ⓟをさばく葉隠流 陰・水月砲(葉隠流陽・十文字中Ⓟ+Ⓚ)は、最速での攻撃を仕掛ける場合には最も注意すべき技となっている。肘打ち後の行動は、なるべく葉隠流 陰・水月砲を想定して、さばきポイントに入らないような遅らせた打撃や、さばかれないヒザ、両手属性の攻撃で冷静に対処していきたいところだ。

近距離では風閃刃の使用頻度が高い。なるべく、背中側を意識して避けたい

中距離でダメージを奪うには?

前述の中距離戦術は、リスクが低い分、直接的なダメージには結び付きにくい欠点もある。その場合、打撃からのヒット投げである肋砕き↓黄泉送り(⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)や仁王倒し~仁王殺(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ)のカウンターヒット狙いで、それなりのダメージを奪いにいくこともできる。

どちらも技の発生自体はそれほど早くないものの、カウンターでのダメージが期待できる。加えて、前者ならガードされても確定の反撃が無いことも魅力だ。

発生は遅いものの、直接的なダメージを奪いたい場合には使っていきたい。

仁王倒し~仁王殺も同様。特に、上段攻撃主体で攻めてくる相手に有効だ。

中距離戦タイプ

近寄ることが可能となる。また、ガードされても反撃が無く、カウンター時には腹崩れ

中距離からの攻撃はミドルキック属性の技が主体となるため、胸尖蹴りが有効だ。

素早い連係の烈掌螺旋撃は、上段スカしの腰砕きで対処可能。状況により使い分けよう。

近距離での戦術①

足位置平行なら、不利でも牛鬼突が有効。肘打ちと投げの二択を回避できる。

肘打ちと揚撃の両方使ってきそうな場面では、護法・百合折りが強力だ。

近距離での攻防に関しては、若干ゴウの方が優位に立てることもある。それは、相手との足位置が平行であれば不利(中)の状態からでも牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)を出すことで相手の肘打ちに勝てるためだ。また、相手の反応が少しでも遅れれば、不利(大)の状況からも狙える。

その代表例には、中距離からの攻め手である胸尖蹴りや肋砕きガード後が挙げられる。ただし、もう一つのカゲの主力近距離技、葉隠流・陰　揚撃(⬇⇦Ⓟ:以下、揚撃)に勝てないことには注意したい。この場合には、肘打ちと揚撃のどちらにも対処できる、護法・百合折り(⇦Ⓟ+Ⓚ)で対処するといい。

近距離での戦術②

避け行動は、背中側を優先して。避けに成功したら、確実に反撃していこう。

風閃刃ガード後の下段投げは、打撃や避けに対して無力。奥の手として使おう。

近距離で避け行動を使用するなら、なるべく意識して相手の背中側に避けたい。特に、カゲの風閃刃は近距離で一番くらいたくない技。直接ダメージに結び付くので、この技だけガードor避けるようにしたい。風閃刃を避けることができたらすかさず反撃。相手はしゃがみ状態なので、雷火(⇦Ⓟ)や各種下段投げで反撃していこう。

避け後に相手の状態が確認できたのであれば、隼鷹(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)で手堅くダメージを奪いたい。

風閃刃をガードした場合、ガードに徹する相手には意外と下段投げが有効なことがあるのも覚えておこう。

揚撃をノーマルヒットでくらったら: 距離が近く、カゲ側が有利(中)となってしまうこの場面。ここでは冷静にガードに徹するより、後ろダッシュ→避けが有効であることが判明。さらに避け+投げ抜けも保険で入力しておけば、直接二択を迫るより楽に対処することができる。ノーマルヒット後、後ろダッシュ→避けを行なえば、カゲ側の最速の攻撃を防げる。

対 Versus 梅小路 葵 Aoi Umenokoji

特定キャラ対策攻略

MY CHARACTER Brad ブラッド=バーンズの場合

肘やヒザというオーソドックスな技が主力のブラッドにとって、いなし技やさばき技に優れるアオイは難敵。しっかり対策を練る必要がある。

Text：栗田

全キャラに共通する対アオイの基本

中段技の横打(⇨Ⓟ+Ⓚ)と下段技の草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)による、中距離からの二択が嫌らしいアオイ。対策としては、しゃがんでくらうとよろけてしまう横打を確実にガードし、くらってもこちらが有利になる草薙は捨て気味に闘うといい。

横打をガードした後は、2発目の寸止めに注意しながら二択を仕掛ける。ただし、2発目はくらってもたいしたことはないので、ダメージの高い投げや浮かせ技で思い切って割り込もう。目押しに自信があれば、2発目の攻撃判定が発生した直後に打撃技を入力するといい。出し切りはそのままガードし、寸止め時のみ打撃技で割り込めるのだ。

草薙をくらった後は、使う技に注意して二択を仕掛けよう。上・中段技のほとんどをいなす天地陰陽(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)や、低い姿勢で技をかわす無双破(⬇[illegible]Ⓟ)、リーチの短い技をすかす上勢柳扇掌([illegible]Ⓟ+Ⓚ)など、二択を回避しやすい選択肢が多数あるからだ。これらの選択肢に強い技を準備しておかないと、まず勝ち目は無いだろう。

特定キャラ対策攻略

連係をしのいでからのカウンターが基本

[illegible]オイに分がある。発生の早い立ちⓅと、リーチが長く判定の強い横打に、ブラッドの打[illegible]しっかりガードしよう。

[illegible](⇦⇦Ⓟ)には負けてしまうが、[illegible]Ⓟ+Ⓚ)ならつぶすことができる。立ちⓅをくらった場合は陰掌にで[illegible]入力したい。ただし、投げを読んだときは、カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)やステップチェンジニー(⇦⇨Ⓚ)で暴れよう。手数[illegible]イの技をスカせれば大きなチャンスとなる。横打をスカし[illegible]イを決めて大ダメージを与えよう。相手が2発目まで出していればカウンターを取れるので、コンボを使い分け最大[illegible]いでは、リーチの長いソーク[illegible]えるといいだろう。草薙をす[illegible]らのカウ・ロイがベストだが、リーチの長いティーソークラン(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)で安定してもいいだろう。

[illegible]

[illegible]立ちⓅが基本となる。このとき、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力で立ちⓅ[illegible]い分、ブラッドがやや有利な[illegible]ウ・ロイ。ノーマルヒット後は、しゃがみⓅに勝てるニーアッパーや、立ちⓅにも勝て[illegible]ライジングアッパー(⬇⇧[illegible]けよう。なお、ライジングア[illegible]

ニーアッパー(⇨Ⓚ⇨)→ダッキングニーアッパー(ダッキング中Ⓚ)→ライジングアッパー→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)：80のダメージを与える新コンボ。サラを除く軽量級に決まる。3発目にソーククラブを決める従来のコンボと違い、ジャスト受け身で回避できない。

寸止めに割り込む

単純かつ効果的な対策は、寸止めを気にせずカウ・ロイやニーアッパーで割り込むこと。一撃のダメージが大きいブラッドなら、出し切りを2～3回くらっても、1回当たれば元が取れる。特に寸止め直前の打撃をくらった後は、ついガードしてアオイの投げをくらいがちなので、常に割り込む意識を高く持とう。出し切りの回数が明らかに増えてきたら、初めてガードという選択肢を考えるといい。ただし、そればかりでは安定しないので、できれば下で紹介している方法で手堅く対応しよう。

2発目が出たときは、ガード後にコマンドが完成するので何も出ない。

or

2発目に寸止めをかけていた場合のみ、ニーアッパーが発生するのだ。

1発目ガード後、2発目の発生直後のタイミングを狙ってⓀを入力しよう。

草薙をくらった後の選択肢

主力となるのはダブルストライク(⬇ⓀⓀ)。接近時なら、天地陰陽を含むアオイの選択肢のほとんどをつぶせるのだ。足位置ハの字なら下で紹介しているコンボが狙えるので、特に積極的に使おう。あまりダメージを取れない平行時は、カウ・ロイも狙いたい。平行かつ接近時なら上勢柳扇掌にも勝てる優秀な選択肢となる。ただし、草薙の先端をくらった場合はどちらも上勢柳扇掌に負けるので、天地陰陽と流水(天地陰陽中⇦ or ⇩)にも勝てるジャガーテイル(⇧Ⓚ+Ⓖ)も頭に入れておこう。

多くの選択肢に対してカウンターヒットし、2発目までつながる。

ジャスト受け身を取られなければ、パップソークカウで拾えるのだ。

足位置がハの字のときは、ダブルストライクからのコンボが効果的だ。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力の効用： 自由に動ける状態(硬化していない状態)でⓅを押した場合、Ⓟを押した直後に技が出始める。それに対し、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押した場合はボタンを押した瞬間から技が出始めるため、実質的にはわずかに発生が早くなっているのだ。ただし、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで出した立ちⓅからは、ⓅⓀなどの派生技が出せないことに注意しよう。

VFR

ただひたすらアツい「春の宴」再び！

第5回VFR ビートライブCUP速報!!

「静岡お茶の会 vs. 関西山王会」による歴史に残るファイナルが繰り広げられたのが、ちょうど1年前。

そして……今年もやってまいりました！ VFR第5期活動のラストプログラムを飾る『第5回VFRビートライブCUP』が、昨年同様「ディファ有明」(東京・有明)で開催されることが決定したぞ!!

日時も昨年と全く同じゴールデンウィークの5月5日(日)。「闘劇」、「格闘新世紀Ⅱ」に続く2003年VF界前半の"ビッグイベント3連戦"のクライマックスとなる大会だ。

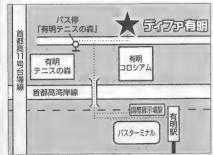
出場資格はいつも通り、シード10チーム、推薦10チーム、一般出場36チーム(海外枠1)、そして、当日行なわれる予備予選から上がってくる4チーム。以上によって選出された計60チームが、優勝をかけて争うことになる。

現時点で分かっているのはここまでだが、詳細は次号でお伝えする予定だ。また、公式HP上でも随時情報をアップしていくとのことなので、そちらの方もチェックしてくれ。

とりあえず前大会からジャスト365日が経過し、戦力分布図がどのように変化したのか非常に興味深いものがある。全国のVFジャンキー総出演といっても過言ではないこのイベントを、見逃すなかれ！

この人数！ まさに「元祖・全国一のチームを決める大会」なのだ！

去年のビートライブカップ決勝、静岡茶会優勝の瞬間!! 興奮再び！

去年に続き、会場はDIFFER有明。過去最大級の規模で行なわれるぞ。

EVENT INFO

■開催日時：2003年5月5日(日)
※大会ルール詳細、エントリー方法は近日VFR公式サイトにて告知いたします。
■問い合わせ先：ビートライブ(TEL.042-724-3678)
担当：山岸／根岸
詳細は http://www.beat-tribe.com/vfr/

ACCESS
■会場：DIFFER有明
■電車：新交通ゆりかもめ「有明駅」／臨海副都心線「国際展示場駅」
■バス：営団線有楽町線「豊洲駅」より「海01系統「東京ビッグサイト・東京テレポート駅行き」に乗り「有明テニスの森」下車

EVENT

君は応援に行くか？ 「EVO」オフィシャル全国大会!!

「格闘新世紀Ⅱ」inTOKYO TFTホール Apr.6.

4月6日に控えた『EVO』での最強を決する「格闘新世紀Ⅱ」に向け、現在各地のエリア大会で白熱するバトルが進行中だぞ。

この号が発売されるころには、既に全国の出場選手が決まっているわけだが、今回は極・道場　東北本部道場が置かれる「ハイテクセガ仙台」での結果を紹介する。

今回の注目株は当然、前回出場権を得たアキラ使いの「エージェント東」。が、しかし、1回戦から苦戦を強いられ、何と初戦敗退に終わる！

また、チャンピオンベルト戦などで数々の実績を残したバゴーン率いる仙台発狂会は、バゴーンが「闘劇に専念宣言!!(えっ)」をした結果、送り込まれた刺客はMasaのみとなった。そのMasaは、「セガールの夢は俺が引き継ぐ」とチャットメッセージまで入れ気合い十分の「悟李羅☆影助」と対峙し、敗れてしまう。

勝者の影助は、ときに冷静に対応、ときにしゃがみⓅカウンターK'Sを決め、見事に全国大会の代表権を獲得。さらにヌルぴょんのパイ(準優勝)まで倒し、優勝した。

……いよいよセガの公式大会開催はもうすぐ。はたして頂点に立つのは？ 果たして今回も称号はあるのか？ みんなもぜひ応援に行ってみよう！

多くのパチャっ子が一同に集結。仙台は、割と出場キャラばらけていたなぁ。

全国への切符を手に入れた影助。写真は顔を隠しているけど、気合い十分。本番は……？

EVENT INFO
●格闘新世紀Ⅱ情報はこちらから：
http://am.sega.jp/utop/index.html
●極道場次回イベントお知らせはこちらから：
http://sega.jp/segaeast/

次号予告？

さて、次号の「パチャっ子 インフィニティ エボリューション」では、何と無く「闘劇特集」なんぞをやってみたいと思います。当日は面白コメント集めに奔走予定なので、皆さんよろしくお願いでゴワス。

募集要項

闘劇や格闘新世紀Ⅱ、BT杯で休日出勤確定チャン確定(しかし旋風チャンスは単発……)の今日このごろ。そんな当コーナーでは、皆様のお便り、質問、文字ネタといった各種投稿を募集中です。PS2版をプレイして、思わず「？？」と思ったことなど、気軽に送ってください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「パチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
vf4@arcadiamagazine.com

全国大会「史上最速伝説」とは？

大会ルール

- ●1対1の対戦形式・1本勝負で行ない、すべてトーナメント方式で進行する。
- ●全レース「ブースト無し」で行なう。
- ●対戦するコースは、くじ引きで決定。ただし、2回戦以降は「碓氷」、「妙義」を除く。なお、決勝戦は「秋名ー下りー夜」で行なう。
- ●レース前に対戦者同士がジャンケンを行ない、勝ったプレイヤーがコース決定のくじ引きを行なう。負けたプレイヤーはコース決定後にシートの選択を行なう。
- ●レースに使用する車は、4台までエントリーできる。4台の車の使い回しは可能。
- ●同タイムでゴールした場合は、同一コース・車種で再レースを行なう。
- ●レース中、機械に不具合が生じた場合は、レースを中断し再レースを行なうので、すみやかにスタッフまで申し出ること。レース終了後に申し出ても、再レースは行なわない。

『頭文字D Arcade Stage Ver.2』史上最速のプレイヤーを決定すべく開催される「史上最速伝説」。全国各地で店舗予選を行ない、代表者を決定。4月5日、各地区の代表者16名が有明TFTホールに集結し、その頂点を目指す。

今回のルールは、ブーストオフ（後続車救済措置が無し）となっているため、完全なる実力勝負。ただし、走行するコースと天候などはクジ引きとなるため、若干の運要素もある。しかし、プレイヤーは4台のマシンを用意することができ、コースの場所と天候に合わせてベストとなるマシンを選出可能。つまり、より多くのコースとマシンを熟知したプレイヤーが真の勝者と成り得る。そう、まさに「史上最速」の名にふさわしいプレイヤーが誕生するのだ！

頭文字D Arcade Stage Ver.2	
■メーカー	セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル	ドライブ
■操作方法	ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日	2002年12月（稼働中）
■使用基板	NAOMI2

「史上最速伝説」決勝大会目前！　全国14カ所で行なわれた店舗大会を見事勝ち抜いた者たちの頂点が、4月5日東京有明で決定する!!　今回は、その大会の見どころと、名古屋金山での店舗大会の様子を中心にお届けしていこう。

Text：キャサ夫

大会の見どころをズバリお教えしましょう！

プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション

北は北海道函館、南は九州博多と、『イニD』でも全国津々浦々飛び回っているキャサ夫です。それにしても「史上最速伝説」に参加したプレイヤーさんたちは、マジで速い！　そして、20歳未満の若者が予想以上に多くてビックリです。藤原拓海のような役者が登場してくれるといいな、と密かに期待していましたが、どうやら当日はその期待を遥かに上回る結果になりそう。

予選大会の結果はどんな感じ？

この原稿を書いている時点で、12名の代表者が決定しているわけだが、代表者には20歳未満のプレイヤーが多い！　そして、個性豊かなプレイヤーばかりだ。残るは4名は、数日後に池袋GIGO（東京）とセガアリーナパドゥ（大阪）で選出される。大会結果やムービーなど、詳しいことは「am.sega.jp（欄外の「D事典」を参照）」に掲載されているので、気になる人はチェック！

予選大会通過プレイヤーデータ（3/16現在）

実施店舗（県名）	プレイヤー名	お気に入りの車種
クラブセガ秋葉原（東京）	ショーマ	INTEGRA TYPE R【DC2】
セガアリーナ浜大津（滋賀）	ユウスケ	RX-7 Type R【FD3S】
セガワールド静岡（静岡）	某　神奈川紫連合	LANCER EVOLUTION Ⅳ RS【CN9A】
岡山ジョイポリス（岡山）	ユウタ	RX-7 Type R【FD3S】
クラブセガ仙台（宮城）	リョースケ	RX-7 Type R【FD3S】
セガワールドベイサイドプラザ（鹿児島）	ケーアイ	RX-7 Type R【FD3S】
セガワールド昭和（北海道）	DEW	IMPREZA WRX STi Version Ⅵ【GC8】
クラブセガ金山（愛知）	タカヒロ	RX-7 SPIRIT R TYPE A【FD3S】
セガワールド籠原（埼玉）	ユウ	RX-7 SPIRIT R TYPE A【FD3S】
セガワールドエデン（長野）	トクタケ	RX-7 Type R【FD3S】
天神GIGO（福岡）	インフィニティ	RX-7 SPIRIT R TYPE A【FD3S】

編集部注目のプレイヤーはコイツだ！

編集部が最も注目するプレイヤーは、藤原拓海もビックリのドライビングセンスで、見事にセガアリーナ浜大津代表となったユウスケ君。彼は今大会最年少の12歳！　さらに驚くこと無かれ、彼は12歳にしてドライブゲーム歴7年のツワモノ!!　「マジっすか!?」って感じでしょ（笑）。ちなみにユウスケ君は、東海大会のチャンプだったりもします。　これは、ひょっとしたらひょっとするぞ!?

決勝大会の日時と場所をチェック！

4月5日、6日の2日間にわたり、東京有明TFTホールにて「ゲームジャムストーム」なるイベントが開催される。当日は、セガの最新ゲームが多数出展されるほか、『WCCF』、『VF4EVO』、『頭文字D』によるゲーム大会も行なわれる予定。今年一番の盛り上がりが予想できるゲームの祭典だ。大注目の『頭文字D Arcade Stage Ver.2 ～史上最速伝説～』の決勝トーナメント大会は、初日5日午前からを予定。当日は多くの来客数が予想されるので、早めに入場することをオススメするぞ！　ステージ最前列で、全国各地から集まった猛者たちの華麗なる走りを目に焼き付けろ!!

「ゲームジャムストーム」イベント概要

■開催日：2003年4月5日（土）・6日（日）（※）
■時　間：10：00～17：00（※）
■場　所：有明TFTホール（下記アクセス方法参照）
■入場料：無料
※……『頭文字D Arcade Stage Ver.2』全国大会決勝は、5日（土）午前中を予定

会場へのアクセス方法

- **新交通ゆりかもめ**
  「国際展示場正門」駅下車、徒歩2分。
- **りんかい線**
  「国際展示場」駅下車、徒歩5分。
- **高速湾岸線**
  「有明」出口より、車で約2分。
- **高速湾岸線**
  「13号地」出口より、車で約5分。
- **高速11号台場線**
  「台場」出口より、車で約5分。

「史上最速伝説」[illegible]の一つである、セガ[illegible]金山（名古屋）予選[illegible]取材！　当日はギャラリー[illegible]含め、80名近いお客[illegible]内に集結していた。そして、ここ金山も参加者の[illegible]低い印象が強く[illegible]オ未満って感じ。その年齢からは全く予想できない、速い走りを見せてくれたプレイヤーが多かったぞ。
先に結果を報告すると、終始ミスの無いきれいな走りを見せた、タカヒロ氏が見事に優勝。タカヒロ氏の使用車種は、インテグラ タイプR F D3S-S、[illegible]台のみ。秋名メインのカプチーノは用意していなかった。そ[illegible]

当日は店内に80名近くのお客さんが[illegible]大いに盛り上がった店舗予選だったぞ。

今回の店舗予選取材でうかがったのは、名古屋にあるクラブセガ金山。

最長ステージを生き抜くために

THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ™

今回攻略する管理情報システム部は、渡り廊下でつながった東棟と西棟をまたいで進行するという、ゲームの中でも最長のフロア。Chapter1と同じく、ここでも悪夢のように警備員が追いかけてくるぞ！

Text：閃屋

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
■メーカー：ワウ エンターテイメント／セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ショットガン型コントローラー
■発売日：2002年12月19日（稼働中）
■使用基板：[illegible]

管理情報システム部　東棟と西棟に共通の注意点をチェック！

1　救急箱のある廊下

本フロアには救急箱が存在するが、回収するには難度が高い。東棟、西棟の両方に共通して、細い廊下の突き当たりに出現する。しかしドラム缶が見えてきたからと、慌てて撃ってはいけない！　というのもこの廊下では、左側の脇道からゾンビがどんどん出現して、その度にカメラが左を向いて戦闘になる。[illegible]してしまうと、回収が[illegible]ずに消えやすい。どのタイミングでドラム缶を撃つかは、それぞれの攻略パートで確実に覚えること。

[illegible]ドラム缶に救急箱が入っている。場所を覚えたてのころは、すぐに開けてしまいがち。

2　元AMS隊員への対策

このフロアには、強力な敵としてかつての仲間が登場する。ゲーム冒頭のデモシーンで見覚えのあるAMS隊員だ。[illegible]攻撃してくると、かなり厄介な敵で、その攻撃パターンは次ページの新出エネミー紹介の項で触れるとして、ここでは両コースに共通の出現パターンについて触れる。[illegible]から登場する場面がいくつかあるが、遭遇したら画面下の方、頭を狙って撃つこと。距離が近いので、頭を狙えば早めに倒して数を減らすことができる。

[illegible]を避けること。早めに数を減らすこと[illegible]

3　屋外での奇襲攻撃

基本的に屋内を進んでいくが、空の下へ出る場面が2回ある。屋上の場面と、渡り廊下の場面がそれ。奇襲攻撃が多いので、敵の出現位置を覚えるまでは気を引き締めて構えておくこと。特に東棟（渡り廊下が先に来る）では、渡り廊下に出て最初の左側と、屋上に出て最初の右側に注意する。また、両コース共に、屋上と渡り廊下で急にアシッドが出現する。これは、上から出現するが、画面のほぼ中央に狙いを付けておけば撃ち落とせる。

東棟から始め、建物内から屋上に出てすぐの場面。右側から急襲される。

フロアの構造

もし、まだコースを決めあぐねているなら、西棟の方をお勧めする。こちらの方が、[illegible]の回収が確実に決められるし、[illegible]箇所も東棟より少ない。両コース共に、[illegible]に追われるシーンから始まり、[illegible]戦うが、これらの場面は非常によく似ている。慣れない間は、後に続くゾンビの配置を勘違いしやすい。次ページで、フロア攻略とボス対策を分けて説明していくので、[illegible]えてミスを無くしていこう。

発見!! メカゾンビー

高得点アイテム、メカゾンビー。回収するとしないとでは、大きな得点差が開くが、その登場シーンは数少ない。ゲーム中、初のメカゾンビー出現スポットがこのフロア。西棟にのみ出現するのだ。

渡り廊下を渡り切るところにあるドラム缶の中に入っているが、渡ってから出現させるのではもう遅い。前もって上から降りてくるゾンビを処理しながら、前方に見えるドラム缶を壊しておくこと。

メカゾンビー[illegible]15発もの撃ち込みが必要だ。

この辺りで回収

ボスを見下ろすデモの後、すぐにメカゾンビーに撃ち込み開始。あまり遅いとレイモンドが登場するので、回収が困難になる！

ゲー事典 メカゾンビーの回収は、15発もの撃ち込みを必要とするため、残りライフ数が少ないときは無理しないように。しかし、管理情報システム部でのメカゾンビー回収は、まだいい。これ以降、二カ所の出現スポットがあって、そのうちの一つは最終ステージChapter5に出現する。敵4体を目の前に、メカゾンビーに撃ち込まなければならず、これが最も危険だ

AMS隊員

前転から起き上がりと同時の斬り付け、ジャンプや素早い接近からの斬り付けなど、攻撃方法は多彩。とにかく移動が素早いので、複数で出現する場面では、早めに1体でも倒して数を減らすこと。

バリー

手に電流の流れる電極を持つ、小型のゾンビ。左右にステップしながら接近し、ある程度近付くと跳んでくる。床の着地点を狙うのが基本。しかし、壁がある場所では壁を蹴ってジャンプするので、壁を狙う。

ジャック

前作を知っている人には懐かしい、斧を構えて出現するゾンビ。ショットガンなので、これまでのように額を撃ち抜けずに困っていないだろうか？　斧を振りかぶって、顔面のガードが外れたときが狙い時。

新出エネミー

管理情報システム部 東棟・西棟

ここで気を付けるべき敵は、体力値の高いレイモンドのほか、鉄骨を抱えたアステカ2。複数出現する場面などは、複数に弾を浴びせてダメージを奪っていくこと。そして、次に挙げる新出のゾンビも癖のある者ばかり。うろたえないよう、対策をしっかり立てて倒していこう。

ポイント1　仲間の救出1回目まで

ボスの攻撃を1度跳ね返すと、しばらくはボスから逃れてゾンビを相手に進むことになる。最初の注意点は、中階段を下りた左のシャッター。まず中階段で左右からゾンビが出現し、これを倒して下りた後、カメラが振り向くとシャッターの下からAMS隊員が這い出してくる。前述のポイントどおりに、頭を狙って撃ち込んで倒したら、気を抜かずリロードして画面中央に備えておく。カメラが向くとジャックが斧を振りかぶっているので、顔面に撃ち込む。渡り廊下に出たらすぐ左に構え、2体のAMS隊員に撃ち込む。また、倒した後も右からすぐ攻撃を受けるので、リロードしておく。

渡り廊下のAMS隊員。もし前転したら、必ずそいつを優先して撃ち込む。

AMS隊員の後、カメラが右を向くとジュリーが。これも攻撃が早いので要注意。

中階段を下りるところで左右からゾンビが出現。倒してリロードしておく。

AMS隊員を倒し、振り向いたところに居るジャック。わりと攻撃が早い。

RESCURE1　中央のゾンビを狙え！

最初の助け合いイベントは、2体のゾンビが左右から接近してくる。でも相棒を羽交い絞めにしている中央のゾンビを撃つだけで、楽に救出できる。写真の辺りを狙おう。

渡り廊下を渡ってボス攻撃を退けた後。ジャック2体が素早い攻撃をしてくる！

ポイント2　リフトまで

長い廊下に差しかかるが、ここでは救急箱の回収が重要なポイントだ。その方法は、連続写真の通りで、天井のダクトから出現するAMS隊員を倒した後と、その次に出現するゾンビ集団を倒した後のどちらか。どちらにせよ、あまり時間がないので急ぐこと。

通路横から出現するのは、ジャックとアステ[illegible]

ダクトの中からAMS隊員登場。そんな訓練も受けてたの[illegible]

回収し損ねても、この場面の敵を素早く倒せばまだ間に合う！

その後AMS隊員に追い打ちを入れずに、正面のドラム缶から救急箱を回収。

ポイント3　リフト以降

リフトに乗って上がっていくと、ゾンビの待つ部屋に到着。ここでもボスが登場し、壁の向こうからの攻撃が2回行なわれる。この広い部屋の次が、屋上の場面となる。屋上での注意は[illegible]の通り、まず右側に銃を向けておくこと。その後すぐに上から現れるアシッドを[illegible]

リフトに乗っていると、目の前にゾンビ集団が登場する。撃ち込め！

屋上に出たら右を狙っておくこと。この後上からアシッドが現われる。

RESCURE2　右から先に倒せ！

2回目の助け合いイベントは、1回目のようなコツは無く、そこそこの連射力が必要とされる。先に攻撃してくる右のジュリーから撃ち込んでいくこと。

ゲー事典　同じ場所に出現する敵が、違う種類の敵に変わることがある。これは、選択ステージを何番目に持ってくるかによって、出現する敵の種類が少し変わるためだ。このフロアは、5面目に持ってくる（最後まで選択せずに残す）と、茶色マークが耐久力の高い青いマークに変わる。ほかのステージも、最後に持ってくるといくつかの敵が耐久力の高い敵に変わる。

貪欲に知識を身に着けろ！

THE KING OF FIGHTERS 2002

対戦をガンガンして実戦経験を積みながら、知識をどんどん増やしていけば、確実なレベルアップが可能だ。特に自分が苦手とするキャラは、実際に一度使ってみるといい。意外な弱点が見えてくることがあるぞ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2002年10月10日(発売中)
■使用基板：MVS

記事中では以下の略称を使用している場合があります。
緊急回避・前方……前転
緊急回避・後方……後転
吹っ飛ばし攻撃……C+D
キャンセルでのつなぎ……Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ……Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ……Ⓔ
クイックMAX発動でのつなぎ……Ⓜ
また、コマンド表記にある「・」は、その前後のボタン（レバー）を順に入力することを表します。

IMPRESSION

自分の持ちキャラが特定のキャラに弱かったとしても、意外な技が実は有効だったりするだろう。厳しいキャラが相手のときには、いつもとまったく違う動きをしてみるのもいい。目新しい発見があることも!?

続・知って得する!? 小ネタ集

続・知って得する!?
小ネタ集

またまた小ネタが見付かりました。おかしな現象から実戦的なものまで、様々なネタを載せておいたので、十分にたん能してください。

Text：極限堂

GAME SYSTEM

アテナとロバートの悲劇

●アテナの後転の出始めは、無敵ではないことが判明！ 後転したつもりなのに、攻撃をくらってしまったことはないかな？ 実はこの現象に泣かされていたのかも!?
●なぜかロバートは起き上がりに龍牙を出せないことが分かった。受け身からでも出すことはできないぞ。よって、リバーサル龍牙を警戒せずに起き攻めができるぞ。

ロバートはリバーサル龍牙を出せないので、ジャンプ攻撃を重ねておくのが得策だろう。

アテナの後転の出始めには無敵が無いので、リバーサル後転はやめておくのが無難だ。

GAME SYSTEM

ほかのキャラよりちょっとお得

●チンの酔杯靠（通称酒飲み）は、キャンセルできない通常技からでも出せるので、ガードキャンセルC+Dをキャンセルして飲んだりできるぞ。
●紅丸の紅丸コレダーの投げスカリに無敵が存在した。空振り時のスキを狙われても技が当たらないことがある。

紅丸コレダーの投げスカリには、無防備→無敵→無防備といった流れで無敵がある。

GAME SYSTEM

実戦的な連係

●K9999の強砕けろォ！からの近距離立ちDは、中段攻撃を2回続けるという割り込まれにくい連係になっていて、近距離立ちDをガードされたとしても、攻撃判定の終わり際をガードされる形になるので、その後K9999が先に動くことができる。
実戦でも使いやすい強力な連係なので使っていこう。

強砕けろォ！の後に近距離立ちDを出すと、不自然な当たり方をしてスキが無くなる。

大門五郎小ネタ

しゃがみD→根っこ返しで相手をダウンさせたときに、受け身を取られても地雷震がヒットするキャラがいたぞ。該当するのは、山崎、マリー、社、オロチ社、ヴァネッサ、セス、紅丸、テリー、アンディ、キム、チョイ、ケンスウ、ロバート、メイの14キャラになる。これらのキャラは受け身からの復帰が遅いため、地雷震が間に合うようだ。
ただししゃがみ状態の相手を転ばした後は、なぜか地雷震がヒットしないので注意。

該当する13キャラは、ほかのキャラよりも受け身からの復帰が遅いので……。

ギリギリ地雷震が間に合うのだ。根っこ返し～地雷震は最速で入力しよう。

ビリー・カーン小ネタ

強襲飛翔棍の落下の位置をレバーで決められることが分かった。レバーを倒した方に若干だが移動できるので、強襲飛翔棍の昇り部分をガードされてしまったときでも、落下位置を変えることで反撃を受けづらくできるぞ。ガードされたときは相手の動きを見て、離れた位置に着地するように心掛けよう。
また、強襲飛翔棍を連続技に組み込んだときは、レバーを前に倒して前方に移動しておいた方が、その後のジャンプCなどによる追撃がやりやすくなる。

ガードされてしまっても、落下位置を変えることで反撃を受けにくくできる。

強の強襲飛翔棍の出始めには無敵があるので、起き上がりなどに出していける。

ロバート・ガルシア小ネタ

ロバートの➡+Aの途中に、一瞬無敵が存在することが発覚した。これを利用して近距離立ちDでガードキャンセルC+Dを誘い、続けて最速で➡+Aを出すとガードキャンセルC+Dを避けることができるぞ。ガードキャンセルC+Dを避けた後は、連続技を決めることができるので、ここぞというときに狙ってみよう。
ただしガードキャンセルC+Dを避けることができる相手は、クリス、K'、K9999、レオナ、リョウの5キャラのみとなるので注意しよう。

ガードキャンセルC+Dがくると思ったら近距離離立ちD→➡+Aで攻めよう。

読みが的中すれば、ガードキャンセルC+Dを避けて連続技を決められるぞ。

ロバート補足：近距離立ちD→➡+Aでメイのガードキャンセルを誘った場合は、避けることはできないものの、一方的に➡+Aをヒットさせることが可能だ。
大門補足：しゃがみ状態の相手を転ばせた後は、相手が受け身を取らない場合でも地雷震はヒットしない。しゃがみDをヒットさせる直前に、相手の状態がどうだったのかを見分けたい。

WHIP

対戦攻略
ウィップ

強力なジャンプ攻撃で安定した活躍を見せるウィップ。実は地上技にもいいものがそろっているぞ。

Text ラオウ

立ち回りを再確認

最大の狙いは近距離立ちB→しゃがみB→ブーメランショットからの連続技。まずは接近手段を考えよう。

離れた間合いから接近するときは、ジャンプDがお手軽かつ強力。大ジャンプからは頂点付近で、中ジャンプから出すときは昇りぎみのタイミングで出していく。2段技なので持続が長く、早めに出すことで相手のジャンプを防止しつつ、カタメることが可能だからだ。

接近後は、相手を跳び越えるようなジャンプCから前述の連続技を狙おう。ガードされにくい上、直後の近距離立ちBのガード方向をも迷わせられる。ジャンプCは繰り返しても嫌らしくていい。

ガードすら難しいめくりのジャンプC。着地でつなげることにこだわらないのがコツ。

中、大ジャンプからのジャンプDは早めが吉。連発すればパワーゲージもたまる。

C+Dの隠された性能そして利用法

吹っ飛ばし攻撃は発生が遅めで使いにくいというのが定説。しかしウイップのC+Dは戻りのモーションが打撃に対して無敵(!)という秘密が隠されていたのだ。これで空振り時のリスクはほぼ無いといえる。

もともと攻撃判定が非常に強いので、偶然対空として機能することもあるほど。スタート時くらいの間合いで、ガンガン振り回していこう。

なんと空振りもしくはガードが可能！ すかさずしゃがみBを出して反撃だ！

起き上がりにC+Dの終わりを重ねれば、ガードキャンセルC+Dをされても……、

しゃがみBをヒット確認しよう

主に連続技の締めに使われるしゃがみB。この技はキャンセル猶予時間が長めに設定されているので、ヒットしたのを確認してブーメランショット、ソニックスローターにつないでいける。

また、強ブーメランショットは、しゃがんでいる相手に当たらないことがあるので、状況確認ができないときは弱を使っていこう。

しゃがみBは、対空を意識している相手にダッシュから、相手のダッシュを止めつつ連続技を狙うといったところで使っていこう。

守りはソニックスローター！ この技の存在が抑止力として働き、攻めやすくなる。

ヒットを確認したらボタンで発射！ 間合いが離れ過ぎているとつながらないぞ。

しゃがみBを出すときは、とりあえずレバーを回しておくのがお約束。

ANDY BOGARD

対戦攻略
アンディ・ボガード

今回はアンディの不知火流奥義を一挙放出してみた。変わったものが多いが、どれも実戦的だぞ。

Text:極限堂 協力:地獄からきた安藤

不知火流空中戦

ジャンプC+Dが攻めの起点に使える。ジャンプC+Dは若干離れた距離から小&中ジャンプをして、足先を当てる感じで出すようにする。

着地後はダッシュで近付いて、しゃがみB→↙+A→斬影流星拳の連続技と、打撃投げの撃壁背水掌で二択を迫ったり、再度ジャンプ攻撃を仕掛けて押していこう。

変わった攻め方として、とりあえず相手を大ジャンプで跳び越えたりするのもいい。

アンディは幻影不知火があるので、相手を跳び越えても攻撃しながら戻ってくることができ、この行動は対空技で落とされにくいので、実はかなり実践的。幻影不知火がヒットしたら、追加攻撃の下顎につなげよう。

とりあえず大ジャンプで跳び越えてみるなんていうのは、アンディならではの戦法だ。

不知火流小ネタ集

●画面端に追い詰めたとき、相手にパワーゲージがなければ、近距離立ちC→激・飛翔拳で安定したケズりが可能だ。ガードさせた後はうまく攻めて、再度激・飛翔拳を狙おう。

●画面中央で撃壁背水掌を決めたときに、中ジャンプDで追撃すれば、着地後ダッシュをして背後に回り込める。途中で止まれば正面から攻撃できるので、強力な攻めになる。

激・飛翔拳をガードさせた後はしゃがみDを出したり、後転で様子を見るといい。

背後に回りこんだら、しゃがみC→↙+A→斬影流星拳を狙うといいだろう。

●C投げの相手を蹴るモーションのときにクイックMAX発動をすると、なぜか相手の体をすり抜けられるようになる。

この後ダウンした相手の上をウロウロして、ガード方向の分かりづらい起き攻めを仕掛けられるぞ。

相手が起き上がる直前に背後に移動するなどして、ガード方向を見極めづらくしよう。

●画面端で活用できる、クイックMAX発動を使ったお勧めの連係を紹介しよう。

しゃがみD→クイックMAX発動→➡+B→(幻影不知火→上顎)×3→幻影不知火→下顎→強空破弾

この連係は、何度も繰り返される中段攻撃がガードしづらく、たとえうまくガードされていても、途中でガード弾きを誘発しやすいのが強みだ。

➡+Bがヒットしていたら、➡+B→幻影不知火→下顎→強空破弾とつなげよう。

クイックMAX発動後の➡+Bがヒットしやすいので、まずはここでダメージを期待できる。

ゲー事典 **アンディ補足**：弱昇龍弾が相手の技と相打ちになったときは相手が浮くので、そこにジャンプC+Dを決めることができる。見逃さないようにしよう。

VICE

対戦攻略
バイス

コマンド投げを狙える状況が多く、攻勢を維持できる。そこからの起き攻めを再考察しよう。

Text：ラオウ

背後を取れる技

相手が背を向けて起き上がる状況では、先行大ジャンプで投げと打撃の二択を回避できない。起き攻めで勝負をかけたい投げキャラとして、ここは見逃せないぞ。

具体的な例を挙げると、1フレームで成立するゴアフェスト、端を背負った状態でディーサイドを決めた後がこの状況になる。

肝心の起き上がりに重ねる技は、近距離立ちDが最有力。ヒット確認して各種必殺技へつなげよう。ガード、無敵技に対しては、無敵投げのブラックンドでつかんでやろう。

「楽しいねぇー」の後は、もっと楽しい背向け起き攻め。近距離立ちDを重ねれば……、

逃げる相手にこの通り。後ろが画面端に近ければディーサイドにつなぐのがオススメ。

画面端での起き攻めにレイヴナス

ジャンプC＋Dやブラックンド～ミサンスロウブを決めても、先行入力大ジャンプで起き攻めの二択をしのがれがちな今日このごろ。しかしそんな安易な回避法に一矢報いる技があった！（画面端限定）それがレイヴナスだ。

使用法は単純。相手の起き上がりに合わせて垂直ジャンプし、レイヴナスを出すだけ（弱がいい）。見事読みが当たれば相手を切り刻み、着地後メイヘム～ミサンスロウブにつながり大ダメージ！

一点読みとなってしまうが、決まればそう快だぞ。

相手の起き上がりに合わせてレイヴナス。うまくジャンプに引っ掛かれば……、

連続技で大ダメージ！　先行入力大ジャンプを知らない相手も困惑するはずなのでよし。

BLUE MARY

対戦攻略
ブルー・マリー

打撃と当て身の対空技で、相手に跳び込みづらい印象を与えて、主導権を握っていこう。

Text：極限堂

対空技を知る

マリーはM・ダイナマイトスウィングと、当て身技のM・リバースフェイスロックを対空技として使っていけるので、常に対空を意識した戦いをしていこう。

M・ダイナマイトスウィングを狙っていくときは、しゃがみAを2回押しておいて、相手が跳んできたら残りのコマンドを入力するといいだろう。このとき、ストレートスライサーのタメも作っておこう。

M・リバースフェイスロックはダメージが高く、背向け起き攻めに移行できるので、適度に狙っていくといい。

M・ダイナマイトスウィングはA・A・⬅・B・Cで出るが、⬅は⬉や⬋でも代用可能なので、⬉で出すことを推奨したい。➡＋Aやストレートスライサーの暴発が無くなるぞ。

どうやって攻める？

跳び込みはDが使いやすい。着地したらしゃがみB↓しゃがみAとつないで、ヒットしていたらM・ダイナマイトスウィングまでつなげよう。

ガードされたら、遠距離立ちBまで出して様子を見てもいいが、遠距離離立ちB～➡＋A～弱スピンフォールといった連係につなぐのもアリ。

これにジャンプDをガードさせてからの、リアルカウンター～バックドロップ・リアルを交ぜて、打撃と投げの二択を仕掛けていこう。

また、中段技の➡＋AからクイックMAX発動連続技を狙うのもいい。➡＋A↓（ダッシュ）近距離立ちC（1段目）↓➡＋A↓M・スプラッシュローズで、お手軽に約半分の体力を奪うことができる。

下段技のしゃがみB→しゃがみAから、M・ダイナマイトスウィングを狙っていこう。

KIM KAPHWAN

対戦攻略
キム・カッファン

連続技の布石となる立ち回りをしっかりと組み立て、起き攻めを充実させさらなる飛躍をしよう。

Text：ラオウ

けん制技を見直す

地上でのけん制技が頼りないキムだが、弱三連撃のけん制が有効な事実が発覚。

弱三連撃は1段目で止めた場合、やられ判定があまり前に出ないので、空振りしても反撃をくらうことは少ない。上方向への判定も大きく、ジャンプ防止の効果もある。

また、2段目で止めた場合はスキが大きめなので、めり込んでしまう当て方をしたら最後まで出し切ろう。

三連撃でのけん制後は飛燕斬のためを作ったり、バックジャンプから飛翔脚が手堅い選択肢だ。

往年の遠距離立ちDとまではいかないが、全体モーションの小ささは利点。

1段止め連発作戦はテクニカルかつテコンドーらしく、そして美しい。使うしか！

[illegible]

三空撃および鳳凰脚を決めた後は受身が取れない。起き攻め時はバリエーションを増やして幅を持たせたい。

今回紹介するのは、前転を使ってガード方向を揺さぶるというもの。前述の技を決めた後、相手の起き上がる直前に硬直が解けるタイミングで前転する。間合いに応じてダッシュをはさみ、相手キャラに重なるようにするのがガード方向を迷わせるコツ。

前転後は近距離立ちCを重ね、ヒット確認に自信があれば鳳凰脚へ、堅くいくなら三連撃～三空撃を狙っていこう。

後は立ちCを出すだけ。この後の連続技はパワーゲージと要相談で。

相手をたたき付けたら間合いとタイミングを計って前転。至高の前転を体得せよ！

グー事典 **バイス補足：**近距離立ちDは発生が早いので暴れ技としても活躍する。相手のジャンプ攻撃を[illegible]めの打点でガードしたときなどが狙い目。**マリー補足：**リアルカウンター～バックドロップ・リアルは、⬇⬈⬅⬈⬇⬉➡＋AorCと入力することで最速で投げられる。このとき、ボタンを押す前にレバーをニュートラルにしないといけないので注意しよう。

『2002』ベストバトル!!

KOF2002 名勝負ピックアップ

本作ではアテナとチョイが猛威を奮ったといえる。そんな2キャラの名勝負を中心に、いくつかベストバトルを取り上げてみたぞ。

ATHENA アテナ VS. YURI SAKAZAKI ユリ・サカザキ 5:5

多くのキャラに有利が付くアテナだが、サイコボールアタックに対する手段を豊富に持っているユリとは、互角の試合になる。

遠距離でアテナがサイコボールアタックを撃ってくるようなら、ユリは虎煌拳や砕破で消しながらパワーゲージをためることができる。このとき、アテナ側のパワーゲージはたまらない点が、かなりの影響を及ぼす。また、ユリはサイコボールアタックを小&中ジャンプで容易に跳び越せる。

そこで注目したいのが地上での攻防。アテナには出が早くて使いやすい遠距離立ちCが、ユリにはリーチの長いしゃがみDがあるため、優劣を付けるのは難しい。また、両者共空中投げと対空技を完備しているので、お互いの出方を見るような展開になることが多く、地上戦は互角だろう。

両者共固めを中心とした攻めを得意としているため、先に主導権を握った方が勝利を手にすることが多く、小さなミスの許されない攻防が続く。

ここまで互角ならば、ワンチャンスでまとまった体力を奪えるユリの方が、有利に思えるかもしれないが、アテナにはジャンプ防止になる➡+Bや昇りジャンプA↓フェニックスファングアローの中段連続技など、強力な武器があるので、実際に勝負すると勝ったり負けたりになり、結局五分という評価になった。

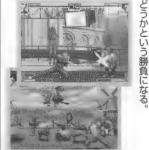
単調にサイコボールアタックを出しても、虎煌拳で消されるか跳び込まれやすい。

アテナの画面端での固めは強力！ ただし、ユリも画面端の連係が得意だ。

地上戦と空中戦でどちらも互角と思われる。先に主導権を握るのはどっちだ!?

BILLY KANE ビリー・カーン VS. CHOI BOUNGE チョイ・ボンゲ 4:6

ビリーの➡+Aがチョイのしゃがみ状態に当たらないため、ガード弾きを狙った攻めができない。そのためリーチの差を活かして、少しずつ体力を奪うことになる。

ビリーはしゃがみAと三節棍中段打ちを盾にしながら、後方ジャンプ攻撃で逃げ回りつつ、チョイの跳び込みをしゃがみCと雀落としで迎撃していく。チョイはビリーに接近してしまえば優位に立てるので、焦らずにビリーの様子をじっくり見ながら、三節棍中段打ちが来ると思ったらジャンプCによる接近を仕掛けるのが狙いになる。逃げ回るビリーをチョイが捕まえられるかどうかという勝負になる。

ビリーは、➡+Aを使わずにチョイを押さえ込む。けん制を狙ったチョイの跳び込みが決まるかどうか……？

IORI YAGAMI 八神庵 VS. K9999 ケーフォーナイン 5:5

K9999は庵の行動を➡+Aで押さえ込みやすいが、➡+Aに大ジャンプ⬅+Bを合わせられると、強烈な連続技をくらってしまう。庵が跳び込んでくると思ったら、K9999は月…を出すわけだが、月…を意識しているときに、庵の素早いダッシュからの攻めを展開されると、対処ができずに攻め込まれてしまう。ダッシュによる接近は➡+Aで阻止する……、といったジャンケンのような心理戦になりやすい。

また、庵とK9999は、お互いに端に追い詰めてからの攻めが強力なので、主導権を握って端に追い詰めた方が、勢いで相手を倒してしまうケースが多いようだ。

K9999は、➡+Aを中心に押さえ込んでいくが、そこを狙った庵の大ジャンプ⬅+Bからの連続技が怖い。

番外編!!

一番キツイ組み合わせはなんだろうかと考えた。私的には、ビリーvs.セスを挙げてみたい。ビリーのしゃがみAでチクチク突かれていると、セスは泣きそうになってくる。しゃがみAに泣かされるキャラとしては、ほかにチャンが挙げられる。棒に突かれ過ぎて、腹に穴が開いたチャンが居るという話も……。

チョイの爪に引き裂かれるキャラも続出したが、オロチシェルミーの引き裂かれっぷりは凄まじかったように思える。

もはや、対戦開始時から勝敗が決まってしまっているかの絶望感がある……。

因縁の対決の行方は？：「'95」から続く京対庵の対決だが、今年は庵に軍配があがるだろう。K'のことを一方的に（？）意識しているK9999。そんな二人の対決は、てめぇも往っちまえ!!の存在などによりK9999に分が有るようだ。古くは餓狼伝説までさかのぼるテリー対ビリーだが、テリーがビリーの➡+Aに相当苦戦するため、今回はビリーの有利といえる。

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.37
FEBRUARY 28, 2003
Text：MVP

そろそろ『GGXX』の新作がゲーセンに登場しているはず。新たな超絶連続技に今から期待してます。ちょっと気が早過ぎですかね？

combo BBS 連続技掲示板

相変わらず強いのは『KOF』シリーズ。期待の『GGXX』はすんごい連続技がやや不足気味？

※ST＝ストライカー

●(画面端)ジャンプC→近距離立ち5C→➡+B(1段目)→(クイックMAX発動)→荒咬み→荒咬み→荒咬み→強七拾五式・改→[illegible]→MAX版大蛇薙→大蛇薙

パワーゲージを5本使って、大蛇薙を2回当ててみました。ポイントは七拾五式・改の二段目を少し遅らせて出すことで、この後MAX版大蛇薙がカス当たりになれば、通常の大蛇薙で拾えます。

(鳥取県　なし会会長Mさん)

よ：同じ大技を複数回当てる連続技は、見ていて気持ちいいものです。パワーゲージの消費量は多いですが、カッコイイのでそれもよし。ちなみに、実戦で安定させたければ、MAX版大蛇薙後の追撃に弱七拾五式・改→強鬼焼きを使う形が簡単でオススメです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：庵
●しゃがみB→近距離立ちB→➡+A→(クイックMAX発動)→焔甌

通常状態からクイックMAX発動を挟んでMAX2(焔甌)を決める連続技。コマンドは、しゃがみB～⬇⬊➡⬅+B(近距離立ちB)～⬅⬋⬇⬊➡+A(➡+A)～⬅+BC同時押し(クイックMAX発動)～➡+AC同時押し(焔甌)となります。とにかく素早く入力することが重要です。

(埼玉県　fan110さん)

よ：以前に掲載した連続技を、通常状態から決められるように進化させたもの。ヒット確認しつつ決めることも可能になっています。入力の負担が非常に大きいので、実戦投入するには相当な練習が必要かもしれませんが、もちろん皆さん練習しますよね。なお、⬇⬊⬅+BのBボタンは⬅⬋⬇⬊➡➡+Aを入力し終わるまで押しっぱなしにして、闇払いの暴発を防ぎましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：レオナ(STアンヘル、ハイデルン、クーラ)
●(画面端)近距離立ち5D(1段目)→ハートアタック→近距離立ち5D(1段目)→➡+B(STアンヘル)→近距離立ちD(1段目)→➡+B(STクーラ、ハイデルン)→ムーンスラッシャー→Vスラッシャー

レオナ&ハイデルン、愛(？)の連続攻撃です。ムーンスラッシャー×2の見た目に注目してください

(？県　TOMさん)

よ：ハートアタックとSTクーラの攻撃が同時にヒットした後、落下中の相手にムーンスラッシャー。ムーンスラッシャー。さらにSTのムーンスラッシャーが当たって浮き直すので、Vスラッシャーが決まります。難度の割にカッコよくていい感じです。

コンボ品評会

今月は『真サムライスピリッツ』から。まともかつ有名な超実戦型連続技です。

今月の一品
～真サムライスピリッツ：ガルフォードより～

めくりジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→しゃがみ強斬り

項目	評価
忍者度	♥♥♥♥♥
硬直度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥♥♥
永パ率	♥

※♥5個で満点

武器格闘の対戦を確立した名作といえる『真サムライスピリッツ』。強斬りはボタン同時押しで出していたことを覚えてますか？　さて、本作の連続技は主に一発気絶が注目されました。中でも有名なのがこの連続技。通常技にキャンセルをかけるようにコマンド投げを入力すると、硬直が全く無くなるテクニックを利用しています。これにより、ガルフォードの株が微妙に上がりました。また、最初のめくり強斬りもポイント。相手が自分側にのけぞるような間合い調整が難しいんです。

ズビャ、ズビャッと気絶三段。ヒットストップが長過ぎて……難しいです。

©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

073 三國戦記スーパーヒーローズ

多人数プレイ時に1Pが張飛を選んでいると、2面の上ルートで洞窟から出てきたとき、背景に挟まって動けなくなります。

(神奈川県　間絵打さん)

よ：攻撃はできるものの、その場から動けずにタイムオーバー待ちとなるこの現象。敵に吹っ飛ばされると抜けられるので気長に待ってみましょう。このほか、隠しキャラを使用すると最終面にある特定の隠し部屋に入れないという現象もあります。キャラ選択がかなり重要だといえるでしょう!?

074 ゴースト2002の幻
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

K'のMAX2に、チンで轟欄炎炮を合わせます。するとMAX2ヒット後に轟欄炎炮の残り火が正面のK'にヒットしてK.O.になるのですが、チンの背後に回ったK'は平気で(？)、しばらく動き続けることができます。

(埼玉県　ジャンクファイターさん)

よ：K.O.されたのにしぶとく動き続けるK'。チンに攻撃を決めてもダメージは入らず、一定時間後にしっかり次のラウンドへ進むので、ゲームセンターで使用しても何ら問題ありません。

よ&オヤジの編集後記

爺：「半年ぶりの休暇はどんな感じですか？」
よ：「それが……、某ゲームの映像収録が思ってた以上に時間かかって、結局ヒマじゃないんだよね」
爺：「それはいいことだ」
よ：「まぁ、そうなんだけどさ。そういえば闘劇の予選、最後の最後で取ったらしいね？」
爺：「マジ危なかったよ」
よ：「間に合ってよかったよね。で、どのゲーム？」
爺：「ん？　3rd。ギルティも取りたかったんだけど、ちょっと厳しかった」
よ：「どうせ3rdしかやってなかったんでしょ」
爺：「違うって！」

今号の Most Valuable Combo!

どんなにスゴイ連続技でも、実際に起きたときの見た目を想像してみると……。

……るとは――。さすがのスレイヤーもうん……

……イヤー卿の怒りが爆発したのでしょうか。

投稿求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

こいつは危険だな！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

まだまだネタはあるぞ

SOULCALIBUR II

「闘劇」は終わったが、まだまだ対戦は進化する余地が残っている本作。家庭用発売を機に、再びアーケードでも盛り上がれ！

Text：FUG

ヴォルドのガード崩し能力向上？

ヴォルドのビハインドミュートローキック（しゃがみ振り向き⬃Ⓚ）は、入力直後から上段攻撃を避け、ヒット後相手は硬直中に先行入力が効かなくなることが発覚。フレーム上では五分だが、先行入力が効かないため最速で技を入力することが難しいので、有利といっても過言ではない。

カウンターヒット時に⇩⬃⇨ⒷⒷまで決まり、体力の体力の3割を奪える立ち途中Ⓐへ連係させるのが有効だ。ブラインドターン（⇩⬃⇦）で直接背向け状態にシフトして、中段の背向け中⇦ⒷⒷと二択を狙っていこう。固まる相手には再度ブラインドターンからの二択を迫ろう。

ブラインドターンから出せば、上段だけでなく縦切りを回避することまでできる。

セルバンテスの背向け技について

セルバンテスは⬀Ⓐ+Ⓑや⬁Ⓐ+ⒷをⒼキャンセルした後、硬直中にボタンを先行入力することで、背向けからの技を出せる。特に、背向けⒶ+Ⓑはガードさせて有利、ヒット時は⬃Ⓑが地上ヒットする強力な技だ。

本命は大ダメージを奪える背向けⒶ+Ⓑだが、それだけ狙っても意味が無い。

投げも多めに使って、キャンセルモーションからの二択を意識させよう。

ドラウナーズリストからの攻防

アイヴィーのドラウナーズリスト（⬇or⬆Ⓑ）は、ホールドでメタエレム・テジャスにシフトすることによってアイヴィー側が1フレーム有利な状態になる。これはアイヴィーが構えに移行後若干移動した場合も変わらないため、前進してからのメタエレム・テジャス中Ⓚが移動で回避できず、なおかつ10フレーム発生の技以外には割り込まれないという強力な連係となる。

なお、メタエレム・テジャス中Ⓚガードされていた場合は硬直が大きいが、⇩Ⓖと入力することで、スキを減らすことができ、13フレームまでの反撃しか受けないようになる（ガードバックが大きいため実際はほとんど反撃を受けない）のも覚えておこう。

また、10フレーム発生のⒶで割り込みを狙ってくる相手には構えから後退して攻撃をスカし、メタエレム・テジャス中ⒷⒷをたたき込んでやろう。相手が何も技を出していない場合は⇩ⒶやⒶで攻めを継続するか、構えを解いて遠距離からの攻めを再開しよう。

⬇or⬆Ⓑの後は移動のみ可能な時間がある。とりあえず移動して損は無いぞ。

霞からの投げについて

御剣の霞（⇨Ⓐ+Ⓑ）の構えからはⒶ+ⒼまたはⒷ+Ⓖで投げが出せることはよく知られているが、霞中Ⓐからも投げに派生させることができるのはご存知だろうか。これは霞中Ⓐが相手に触れてから10フレーム目にⒶ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖを入力すれば良いのだが、入力受け付け時間が1フレームしか無いため非常に難しい。しかし、霞中Ⓐを入力後Ⓖを押すことで、受け付け時間が10～11フレームに伸びるため、実戦で狙っていけるレベルになる。霞中Ⓐ入力後、すぐにⒼを押し、そのままⒼをホールドしてⒶかⒷを押すやり方が簡単かつ実戦的。

なお、霞中Ⓐがカウンターヒットした場合には、投げまで連続ヒットするため、投げ抜けされなければ大ダメージを与えられる。しかし、ヒットバックのせいで投げが届かないことも多いので、相手と距離が近いときに霞中Ⓑと二択を迫る使い方がメインだろう。⇦Ⓐ⇨をノーマルヒットさせつつ霞にシフトした後は、間合いが離れず狙いやすい。

入力は難しいが、発生が早く使いやすい霞Ⓐから強力な二択を迫れるのは魅力。

インフォメーション

コントロールボックス
シグマ電子
雷神
¥29,800
シグマ電子
Now Printing.
AV-7000
¥26,000
シグマ電子
Σ-8000TV
¥12,800
その他
8000・9000TB用
パソコン接続USB変換ケーブル
¥4,000
シグマ電子
風神
¥32,800
シグマ電子
Σ-9000TB
¥15,000
KIC ツインラダー
¥36,000
（ハーネス付）
8000・9000TB用
プレステ接続変換ケーブル
¥4,000
Now Printing.
お気軽によってね♥
㈱トライ
中央通り
駐車場
工事中
トライ アミューズメントタワー
JR秋葉原

キム・ヒョンテ氏インタビュー

『ソウルキャリバーII』付録ポスターイラストレーター

3D対戦格闘ゲームが大好きです！

今回、「キャリバーII家庭用移植記念・コラボレーション企画第二弾」として登場頂いたのは、韓国のトップイラストレーターのキム・ヒョンテ氏。日本ではまだベールに包まれている氏の素顔を、今回の制作の苦労とともに、ここに語ってもらった。

インタビュアー：マッスル北裏　プロデュース・翻訳：テリョン　協力：コミッカーズ編集部

Profile

Kim.Hyung-Tae（キム・ヒョンテ）：1978年2月7日生まれ。韓国のゲーム界を代表するイラストレーター。代表作：『The War of Genesis III』『同Part 2』（1999～2000年・韓国）『Magna Carta』（2001年・韓国）

—今回、ヒョンテさんにはナムコの格闘ゲーム『ソウルキャリバーII』のイラストをお願いしたのですが、『ソウルキャリバー』シリーズは好きですか？

キム・ヒョンテ（以下ヒョンテ） もちろん大好きです！ 個人的にナムコのゲーム全般が好きですし、特に、ドリキャス用として発売された『ソウルキャリバー』のゲームとしての完成度は、格闘ゲームとして非常に理想的なものだったと思います。

—ほかにヒョンテさんが好きなゲームは何ですか？ 個人的にやりこんだゲームはありますか？

ヒョンテ 本当にハマッたゲームなら、断然『鉄拳』シリーズです。『鉄拳』シリーズのオプニングムービーに刺激を受けて3DCGを始めたくらいですし、『鉄拳2』から『鉄拳TT』までは、韓国のゲーム大会で、チームバトルに参加したりしました。……もちろん、その中ではヘボい方でしたので、あまり勝てませんでしたが（笑）。

あとは、『ソウルキャリバー』シリーズ以外でも『バーチャファイター』シリーズ、『DEAD or ALIVE』など、3D対戦格闘ゲーム全般が好きです。ほかにも、RPGの『ファイナルファンタジー』シリーズや、アクションゲームの『クラッシュバンディクー』なども好きですが、最近は仕事が忙しくて、ほとんど手をつけられない状態です。

—『ソウルキャリバー』で好きなキャラクターはだれですか？

ヒョンテ デザイン的には、韓国風の味わいをデザインでうまく活かした「ソン=ミナ」、あと「2Pカサンドラ」と『ソウルキャリバー』の時の「御剣」が好きです。実際プレイするときは、主に「タキ」や「アイヴィー」を使ってますね。

—今回のポスターイラストで苦労したところはどこですか？

ヒョンテ 実は、韓国のゲーセンには、いまだに『ソウルキャリバーII』があまり置かれていませんので……本当に指で数えるくらいしかありませんね。なので、キャラクターのアウトライン以外は、よく分からないまま絵を描くことになったんです。やはり、そこが一番大変なところでした。

あと、絵を印刷するとき、元のイラストと印刷後では若干色が違う感じになりますが、日本の印刷の具合がどうなるかまったく分かりませんでしたので、色調などを調整するのが難しかったです。

—『キャリバー』以外で、好きな日本のゲームのキャラクターやゲームのイラストレーターを教えて頂けますか？

ヒョンテ 『グルーヴ・オン・ファイト』や『バッケンローダー』などをデザインした、村田蓮爾さんの絵が大好きです。クラシカルながらもモダンなデザインと、可愛らしい女性、クールな男性のイメージの表現は、もう最高ですね。

ほかには、今はゲームクリエイターとして有名な吉田明彦さん（『ベイグラントストーリー』）の絵と世界観も大好きです。

—現在は韓国・ソフトマックス社に勤めていらっしゃいますが、お仕事の内容を教えていただけますか？

ヒョンテ 今は、プレイステーション2用の新作RPGの製作をしています。私が関わっているのは、キャラーデザイン、イメージイラスト、3Dポリゴンキャラのディレクションです。

—それでは最後に、アルカディア読者に一言お願いします。

ヒョンテ ソフトマックスの職員みんなが総力を上げて製作している、プレイステーション2用の新作RPGが中盤の峠を越えました。キャラクターデザインやイラストで、今までなかった新しいものを準備しています。ご期待ください。

これからはゲームクリエイターとしてもイラストレーターとしても、日本にいろんな作品を紹介できるようにしていきたいと思っています。応援、よろしくお願いします！

お知らせ！

4月15日発売の雑誌「コミッカーズ」（美術出版社）に、『ソウルキャリバーII』付録ポスター制作行程の紹介と、ヒョンテ氏のロングインタビューが掲載されるぞ！ 今までに描いた日本初紹介のイラストも掲載予定だ!!

ゲー事典 GC・PS2・Xbox版『ソウルキャリバーII』も好評発売中！ ナムコからの重要なお知らせは、45ページへGO！

射撃精度と連射速度の極み
――ガンシューティングプレイヤー座談会――

標的の先にあるもの

ガンシューでスコアを出すことで出会い、Team Gun-Powersに集った今のメンバー。新しいプレイヤーが増えることを楽しみにしながら、切磋琢磨を続けている彼らの声を聞いた。

Text：きらり屋
（本文敬称略／秋葉原にて収録）

とにかく自分より上がいること その人とスコアを争う楽しさ

――チームガンパワーズとは、どういう団体ですか。

TYO　ガンシューティング（以下ガンシュー）のゲームを通して、ガンシューのスコアを追求しようという団体です。ただゲームをやるだけじゃなく、スコアを高めてライバルを増やし、腕を磨く目的でやってます。一般プレイヤーに向けて、ホームページ上である程度の攻略はやってますけど、ホントの初心者向けの攻略は扱ってないです。初心者なら、とりあえずは連コインしてプレイしてもらって……。

FOX　まずは体張って頑張ってくださいと。

TYO　1コインでラスボスまでは行くんだけど、後がどうにもならない、といったレベルの人しか対象としてないです。攻略の掲載も、だいたい製品版がリリースされてから、一カ月を置くように決めてます。それより前に始めると、皆が真似してプレイして、結局飽きられてしまうと思うので。ガンシューが年に1作か2作しか出ない現状を考えて、この期間を設けてます。

――このチームが形成されたひとときおりの流れを教えてください。

TYO　僕が最初にやり始めたのが『HOD』だったんです。まずクリアを目標にプレイして、クリアできたら今度はちょっとスコアを狙ってみた。そのとき、Ysk-与作の10万5000点台という点が出て、何だこれはと。それに挑戦しようと自力である程度突き詰めても、上手くならなかったんで、池袋で与作と会ったんです。そのころはちょうど『タイムクライシス2』が出たり、『HOD2』が出たころで、流れでGUYさんやFOX君たちとも知り合い、与作が主催の「ガンナーズネスト」（※1）に、僕も入りました。でも、初めて与作に会った時が『DDR』の最初のロケテの時で、肝心の与作はそのあとすぐに『DDR』に走っちゃったんです。入団の規定もおかしかったり、ガンナーズネストの存在意義も薄れてきたので、ガンナーズネストは潰すことになった。じゃあ新たに団体を立ち上げるか解散するかってことになって、僕が「ガンパワーズ」という団体を立ち上げました。方針は、過去のスコアばかりにとらわれず、新しいゲームのスコアを出していけるような人間が団員であるということ。それで、新しいゲームが出るたびに腕前を推し量る規定を設け、古いゲームの規定を無くしています。規定の基準は、ある程度厳しいレベルに設定しています。

――ちなみに、そのレベルっていうのはどれくらいのもので、また、どうやって決定しているんですか？

GUY　「全国で5位以内に入れる」くらいだよね。

TYO　「ハイスコアラーが安定して出せるようなスコア」、「ちょっといいプレイであれば可能なスコア」が規定です。

D.A　基本的に命中率が高くないとダメですよね、あの規定は。

TYO　『HOD2』とかにまでさかのぼれば、昔のゲームのスコアを持っている人は結構いるんですよ。でも、『HOD2』がゲーセンに無いという状況で、新しいゲームをやってないとなると、それはガンシューターといえないですよね。

元住T.O

過去にトップを取ったタイトルは、『デスクリムゾンOX』、『HOD2』、『KOF2000』など。『HOD2』ではTYO氏としのぎを削りあった。ハンドガンを握らせれば、チーム内で最も連射速度が速く、安定している。

TYO-チョイ

「Team Gun-Powers」の隊長。『HOD2』、『コンフィデンシャルミッション』、『ニンジャアサルト』、『ルパンザガンシューティング』、『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』といった五つのタイトルを保持している。

Team Gun-Powers
メンバー紹介

タイトル解説1

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（1996年／セガ）
洋館を舞台にゾンビやクリーチャーを倒していく、ゾンビガンシューの代名詞となった作品。ステージ内の特定の場所で「一般人救出」などある条件を満たすことで進路が分かれる「ルート分岐システム」を持つ。ゾンビは頭部が弱点となっており、頭部を狙うと早く倒すことができ、得点も高い。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドII』（1998年／セガ）
舞台は洋館から街へと移り、ステージ数は四つから六つへボリュームアップ。分岐も、ぐんと増えた。ゾンビの頭部のみにヒットさせていくと「コンボボーナス」が上昇していくシステムが加わった。プレイ中の難度の上昇が激しく、頭部を狙撃できないと先へ進むことが難しいという、素人泣かせな難度を持つ。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII』（2002年／セガ）
武器がショットガンになり、複数のゾンビにまとめてダメージを与えることができる。2体を同時に倒すこと、素早くステージをクリアすることなどで、高得点を得られる。『HOD2』で複雑化したルート分岐は、ステージが始まる前に選択する形式に変わり、目的地を選びやすくなった。しかし、シリーズ特有のハンドガンでの狙撃やヒットコンボを期待していた層には、若干ウケが悪かったようだ。

出会いのきっかけは HOD II

——メンバーの入れ替わりが激しいようですが、このメンツでよく集まるようになったのはどんなきっかけだったんですか。

T.O　僕にとっては『HOD2』が、ここにいるみんなとの出会いのきっかけです。『HOD2』で乗り込んだんですよ、池袋に。

GUY　俺、『HOD(1)』だなー。

TYO　1できっかけを作って、みんなと知り合ったのは2で、というメンバーが多いですね。最初はみんな別々でやっていたんです。GUYさんとFOX君は昔から池袋GIGOでやってたから、そのころからの知り合いです。僕は『HOD2』のときに彼らと仲良くなって。『HOD2』のときにゲーメストのハイスコアで「T.O」って名前があって、「だれだこれ」って思いました。しかも、秋葉原のSD台に記録が残っていたんですけど、命中率0%っていうのが意味不明で。当時は看板撃ち（※2）を知らなかったんです。

——看板撃ちを見つけたのは、T.Oさんだったんですか？

T.O　そうです。

TYO　僕らは当初全く知らなかったんで、店員さんに問い合わせたんですけど、「何か変なことやってたよ」って言われただけでした。で、その後も横浜方面に行くと『HOD2』の台にいっぱいT.Oの名前があって。当時はどこに住んでるのかも分からなかったんで、あー横浜のプレイヤーなんだと思ってました。偶然ネットをやってるというのが分かったんで、ネットを通じて連絡を取り、横浜で会ったのが最初です。T.Oは僕らのことを全く知らなかったんだよね。

FOX　びっくりしましたよ、初めて秋葉でT.Oさんのスコアを見たとき。まだ看板撃ちが分かってないときだったから、スコアの下一桁に数字が入ってて、こいつコンティニューまでして、ここまでやってんのかよ、って思った。

にしきた　でも、コンティニューじゃ、あの点数は出せないしね。

T.O　逆に自分は、その記録が抜かれて……FOXさんでしたよね。看板使って出した点が抜かれたんで、「やべー、池袋だー、ゼッテー抜きに行ってやるー！」って(笑)。

TYO　で、T.Oが乗り込んで来て、スコアの1位を塗り替えて……ある意味あらしだよね。そしたら今度は、FOX君が怒っちゃって(笑)。

FOX　火が点いたけど、そっからは逆に抜かれっぱなしで……。

TYO　『HOD2』ではその後、綾瀬のプレイヤーが、エビタン撃ち（※3）を見付けたんです。検証しに行ったら、それはスコアが非常に伸びる稼ぎ要素だった。

T.O　非常にどころかもう、それだけで2倍近く伸びましたよね。

TYO　それが分かってからは、実質僕とT.Oとの戦いでした。

FOX　エビタン撃ちは驚きますよね、スコアを見ると。

T.O　普通だったらどう考えたって、30万なんて点数、ありえないんですよ。でも、もっと燃える要素を作ってほしかったなー。一面から全つなぎ可能とか。

（一同笑）。

TYO　『HOD2』のころは、相手が見えない敵だったんで、どれくらい出してくるのか分かんないって緊張感がありました。会ったらこんな面白い奴だったとは(笑)。

現在、TYO氏やFOX氏、ダラン氏が争っているのは最新作、『HOD3』。現時点では、27万代の争いに突入しているとか。

張り合える相手がいて、限界を引き伸ばせた。T.O氏は40万ペースで最終面に突入したが、逃した経験があるとか。

座談会出席者

後列左から、FOD、ダラン、FOX-フォックス、TYO-チョイ、GUY-ガイ、吉良、前列左からD.A、元住T.O

FOX-フォックス

「HOD2」で、17万台のときにトップを獲得。初代「HOD」からガンシューをやり始め、やるガンシューは主にゾンビのみ。ガンシューで使うモデルガンも好きで、バイオハザードに関しては、ほぼ信者らしい。

GUY-ガイ

保持スコアは「ルパン三世」550万、「コンフィデンシャルミッション」（2回目）。ガンシューは池袋GIGOや八王子セントラルでプレイするのが常だが、ゲーセンが遠いので家庭用でも腕を磨いている。

タイトル解説2

「タイムクライシス」(1996年／ナムコ)
ペダルから足を離せば隠れてリロードし、ペダルを踏めば踏み出して攻撃するという、斬新なシステムのガンシュー。赤、黄、青の敵キャラがいて、赤いキャラの撃つ弾は必ずダメージになるという分かりやすさも受けた。敵はヒットさせる体のパーツによって倒れる時間が異なり、急所の頭を狙ってクリアタイムを縮めていく。

「タイムクライシスⅡ」(1997年／ナムコ)
基本システムを踏襲しつつ、筐体を2画面通信機能付きにグレードアップ。1P・2Pそれぞれの視点から挟撃や陽動、援護といった連携プレイが可能となった。戦いの舞台も、水上で繰り広げられるボートチェイスや、疾走する列車内での銃撃戦など名シーンが多い。

「クライシスゾーン」(1999年／ナムコ)
基本システムはそのままに、新しくマシンガンコントローラーを搭載。掃射感覚は抜群で、画面内のさまざまな物が破壊でき、とにかく画面は派手の一言。

「タイムクライシス3」(2003年／ナムコ)
いよいよこの春登場。これまでのシステムに、新しく四つの武器を切り替えながら使用していく「武器チェンジシステム」が加わった。その全貌は、間もなく明らかとなる。

人間が持つ攻撃的な本能を満たしてくれるところが面白い

――ガンシューの面白さとは、どんなところだと思いますか？

TYO 初心者も楽しめて、なおかつスコアができるところ。

GUY ガン持ってトリガー引くだけという単純な面白さ。

ダラン 単純に銃を撃つのが面白いっていうのが最初にあります。

D.A 銃を撃つって、単純な快感ですよね。

T.O もともと人間の根本に、攻撃的な本能ってあるじゃないですか。それを満たしてくれるというのもあると思います。

TYO 映画みたいなのを自分で体感できるところ。

にしきた レバーやボタンじゃなくて、自分の身体でできますからね

TYO レバーで分身を動かしても、実感がわかない。

FOX 僕は難しいコマンドとかできないし(笑)。

T.O あと、うまくなればなるほど1コインでのプレイが長くなることや、ギャラリーウケもしますよね

吉良 スコアを狙ってるとき、隣に来られると困るけど(笑)。

――初見プレイって面白いですか？

T.O 初見は面白い。

TYO スコアやってれば、全場面を覚えちゃうじゃないですか。だけど最初のプレイは何も分からない。ある程度ガンシューをやってきた分、どういうパターンでくるのか予測できるけど、急に攻撃されたり、予想もしない攻撃を受けたとき、それに対しての実力が問われるから面白いです。

T.O で、来るのが分かっててもかわせないゲームが、難しいゲームってことになってきますね。

――皆さん、それぞれ構え方は違うんですか。

TYO 違いますね。セガの銃とナムコの銃もガンコンの形状が違うから、僕の場合はそれによっても持ち方を変えてます。

T.O ガンコンに付いたコードがじゃまなんだよなー。

D.A あれ、店によって長さ違いません？

T.O それもそうだし、硬いところはすごい硬くて引き戻されるんですよ。やり込むと柔らかくなるけど。

FOX やわらかいといえばトリガー。銃をゆするとプラプラしちゃうようなお店はちょっと……。ここでやってる人、やりすぎだよってときがある。

GUY ガンシューってあまりスコアが重視されてないから、しっかりとメンテナンスしてくれるお店が少ないのが悩みの種ですね。

FOX あと、サイト調整。声をかけると、プレイヤーにやらせてくれるお店は、親切でいいですよね。

TYO ガンシューでスコアやってて、腱鞘炎になりました(笑)。

T.O 俺も医者に止められて、「やめます」って言って、その後、包帯外ずしてゲーセン行きました(笑)。

にしきた ブローバックは、指でわざと銃口をふさいでやってます。そうしないと、腕に負担がかかるから。

秘伝・ガンシューの構え

TYO氏の構え方は、バーチャガンの場合左手を銃身に添えて、右目でしか見ない。

T.O氏の構え方がこれ。この構えで、『HOD2』の図書館の前、二体のゾンビに撃ち込んで10000点以上もぎ取った。

FOX氏の構え方は右手を伸ばして、左手を添える。何かの映画で見たような構え。

自然に出るガンの構え方。それぞれがプレイを重ねた末、正確に素早く撃てる独自のスタイルを持っている。

用語解説

※1 ガンナーズネスト
「HOD」のころ池袋を拠点に活動していたYsk.与作氏が創設のガンシュー団体。

※2 看板撃ち
「HOD2」で、一面ボスの背後の看板に撃ち込むことで、命中率が0になったり、100%になったり、1桁の得点が加算されたりする。まれに大幅に得点が増えるという博打要素の高い稼ぎ要素。看板を撃つことでパーセンテージが上昇し、一定の数を振り切ると異変が起こるようだが、正確には解明されていない。

※3 エビタン撃ち
ライフが3以上残っている状態で、2面の某所のエビタン(緑のゾンビ)が船上の市民を狙っている所へ行き、エビタンを撃たずにわざと放置する。すると、市民を襲った後に降りてきて噛みつき攻撃を始めるが、このとき頭だけ撃っていると倒すことができない。これを利用して頭部ヒットコンボをつなげながらライフ残1になるまで粘って稼ぐ。大幅に得点が上がるが、後を切り抜けるのにかなりの苦労があるようだ。

「HOD2」は、熱心なプレイヤーによって、さまざまな特殊な稼ぎが発見された。

タイトル解説3

『バーチャコップ』（1994年／セガ）

世界初の3Dフルポリゴンガンシューティングとして名高いタイトル。敵が攻撃してくるタイミングをロックオンサイトが色で知らせて、プレイヤーは赤いサイトの敵から優先して撃てばいいという明快なシステム。敵に弾が当たると増えていくランクメーターによって、得点に倍率が掛かる。敵がヒットした部位によって倒れ方が変わるといった演出も当時は衝撃的だった。

『バーチャコップ2』（1995年／セガ）

前作から1年後に発売された続編。新しく女性のキャラクター、ジャネットが加わった。ハイウェイでのカーチェイスや、地下鉄での銃撃戦など、数々の名場面がある。

『バーチャコップ3』（2003年／SEGA-AM2／セガ）

前作から8年を経て、この春登場する。今作では筐体にペダルを搭載、踏むと映画の「マトリックス」のワンシーンのような超スローな世界へと変化し、敵の弾丸を撃ち落すことすらできる。また、長年セガアーケードタイトルで使われてきたバーチャガンから新しいガンコントローラーにインターフェイスが変更され、ボタンで武器チェンジが可能となった。基盤も8年前のMODEL2から一気にchihiroへグレードアップ。グラフィックの表現力も格段に向上している。

武器チェンジのシステムを活用して、得点を稼ぎながら、タイムをいかに縮めることができるか？『TC2』で最終スコアを保持するYsk氏の復活にも期待大。

今後のガンシューに期待するもの

――間もなく発売される『タイムクライシス3』（以下『TC3』）と、『バーチャコップ3』（以下『VC3』）については？

T.O 『TC3』は、恐らく今回もコンボ繋ぎが凶悪だろうな（笑）。

TYO コンボがつながる配置にしてあるところが嬉しいですね。四つの武器を使っていかにスコアを稼ぎつつタイムを削るか、ということを考えていくので、ハイスコアが見えてくるまで時間もかかるし、いろいろな稼ぎ方ができそうですね。個人的には難易度の高いゲームは好きなので、そういう面でも楽しみです。

にしきた フットペダルは苦手、というのが本音です（笑）。腕以外の要素でプレイが左右されるのは、運動音痴にはけっこうつらいんです。

GUY 『VC3』は、ガンコンが今までのものに比べて圧倒的に持ちやすく、軽くなってていいですね。連射が苦手な俺にはありがたいです。

TYO ジャスティスショットとか、ショットの種類は実際のところどうでもいいんですよ（笑）。本当に限界までスコアを詰めれば、それだけの結果が返ってくるようになっている単純なゲームシステムみたいですから。あと、得点桁が多いので稼ぎが熱い。肉体的にもですけど、自分の腕の限界に挑戦できて、他人とのスコア争いをするのも長い目でプレイできそうですね。ガンコンがやっと新しくなったのも、腕の負担が少なくなりそうでうれしい限りです。ガンシューは、やり込むと腕の負担が大きいですから（笑）。

――意気込みのほどは？

TYO 『TC3』では、俺よりも圧倒的に高いスキルを持つ与作にどれだけ近付けるか、それがとにかく楽しみです。『TC3』は打倒与作。『VC3』は前シリーズをほとんどやってないので初になりますが、初だからといって負けたくないですね。

FOX もちろん両方やるつもりですけど、僕は『VC3』の方に期待してます。

D.A 『TC2』で自分として納得のできるスコアが取れなかったので、『3』ではその分気合を入れていこうと思っています。今回も長期戦になりそうなので、自分の限界値をどこまで上げられるのかが楽しみです。

GUY もちろん両方ともやりたいけど、強いて言うならば今のところはVC派。もともとセガ系の方が得意ということもあるし、初の全一が『コンフィ』で、『VC』と『コンフィ』は一見似ているので（笑）。

ダラン どちらもスコアラーがたくさん参戦しそうですし、その激しい争いの中で自分がどれだけ食い込んでいけるかが、今から楽しみです。もちろん、やるからには全一を目指す心意気です。

――本日はありがとうございました。

ペダルで発動するスロー状態など、初の要素がいかに得点に関わってくるのか？　スリーポイントショットやジャスティスショットは？　まだまだ未知数のタイトル。

初心者向けオススメガンシュー

『タイムクライシスII』（1996年／ナムコ）

ペダルをはなせば身を隠すことができる点で、まだガンコンの扱いに慣れていない初心者でも安心感を持ってプレイできる。

参加者の圧倒的多数が薦めてくれたのが、『TC2』（画面は家庭用のものです）。

『ルパン三世・ザ・ガンシューティング』（2001年／ワウ・エンターテインメント）

ミニゲームの集合体で、取っ付きやすい。それぞれのゲームの質がいいので、慣れるにはもってこい。

ミニゲームとはいえ、コンボで得点が上昇し、真剣にプレイすると相当熱い！

他にも、ナムコのミニゲーム系『ガンバァール』シリーズで、今もまだ目にする『ガンバレット』などがオススメ。まずはガンに触ってみることから始めてみては。

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之
（協力：VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

第四回　日本全土を侵略したビデオゲーム

SPACE INVADERS

（1978年　タイトー）

画面上部から攻撃しながら侵略してくる敵をビーム砲で撃滅するゲーム。敵側からの攻撃という要素で、まさに画面上での熱い戦いが加熱していった。

日本にビデオゲームが登場して5年、新しい遊びであるビデオゲームは徐々に人々に受け入れられていった。

1978年6月に発表された宇宙戦争ゲーム『スペースインベーダー』は、発表当初『ブレイクアウト』を抽象化したゲームとして注目を浴びることは無かったが、そのゲームが持つパワーは発売後に知られることとなる……。

占領された日本

ゲームが始まると画面上には55匹のインベーダーと自機であるビーム砲が登場する。迫り来る敵（＝インベーダー）を全滅させることがこのゲームの基本ルールだ。

ただし敵もミサイルで攻撃してくる上に、そのタイミングも分からない。1列ずつ消していくか、前列から消していくかという戦略性を持つ一方、残った敵の数と反比例して敵の移動速度は速くなり、接近戦では神頼みの色が濃くなってくる。画面上部を横切るUFOは一定の法則で得点が50～300点と定められており、高得点を狙える要素だった。

『スペースインベーダー』以前にあったブロックゲームに、ガンゲームの要素を加味し、敵も攻撃してくるという内容が加わったことで、今日存在するシューティングゲームの原型が出来上がったのだ。

画面固定で白黒（後にカッティングシートなどで擬似的にカラー画面にしたものも登場）だが、その画面内だけで攻撃、1ドット単位で移動、敵弾を避けるという現代シューティングゲームの基本要素が内包されている。それまで一方的に攻撃して、ターゲットを消すだけのゲームを遊んでいた人々には、よほど新鮮に見えたのか、人気は急速に上がっていった。

操作方法は、2方向レバーで砲台を左右に動かし、発射ボタンでビームを撃つ。敵を全滅させるとクリア。砲台（自機）が全滅するか、画面手前まで侵略されるとゲームオーバー。自機の直前まで降りてきた敵の弾には当たらない事を利用した「名古屋撃ち」はあまりにも有名だ。

しかし、ブームが広がるスピードにタイトーはマシンの生産が追い付かず、数社と製造許諾を結び製造を委託した（見た目には筐体とインストカードの違いだけだが）。そのため当時はオリジナル『スペースインベーダー』だけで数バージョン存在していた。

また78年末ごろからインベーダータイプのゲームが多く出回り始めた。代表的なものはセガの『スペースアタック』、任天堂の『スペースフィーバー』、レジャック（現在のコナミ）の『スペースキング』の3機種が多く出回っていた。撃った敵が分裂する『スペースフィーバー』分裂型（SFハイスプリッター）や、アレンジされたインベーダーも次々と販売され、普及していった。

79年にはタイトーもネーム入力や、点滅する高得点UFOなどを採用した『スペースインベーダーPARTⅡ』を発売した。しかしタイトーの『スペースインベーダー』は『Ⅱ』までだが、他社が無許諾で作った『インベーダーPART3』なるものも多数出回っていた。ミスすると「私バカよね～♪」の電子音が流れるサンリツの『ミュージックインベーダーPART3（スペースウオー）』などもその一つだ。

ちなみにインベーダー大会に行ってみると、実は置いてあったのは『スペクター』（ジャトレ）だった、などというおかしなことが起こっていたのは当時ならではの現象だろう。ブロック崩しゲームや風船割りゲームと同様に、インベーダーゲームなら何でもよかったという風潮があったのだろうか。これらの亜流インベーダーやコピーものを含めると、確認できるだけでも当時約40種類以上ものインベーダーが出回っていたようだ。

そのかいあってか79年初頭には、世間一般にインベーダーブームが認知され、各地でインベーダー大会が開かれたり、新聞やTVなどに取り上げられることも多くなった。街にはインベーダーハウス（ゲームセンター）が続々開店し、ブームに便乗した無許諾に作られた関連グッズまでも氾濫した。全国各地で上手くプレイするコツや高得点を出す方法が研究され、おそらく日本で初めてのTVゲーム攻略本『インベーダー攻略法』が発刊されるなど、ブームは加熱していった。

アップライト筐体の『スペースインベーダー』。インベーダーブームを支えたテーブル筐体のものと異なり、ボタンで左右の移動をするので操作性に不満があったようだ。キャビネットには不気味な侵略者のイラストが描かれているのが特徴的だ。

数々の侵略者たち

当時は、ただ単にキャラクターをすげ替えたものや、音や色だけが異なる数多くの亜流インベーダーゲームが流通していた。いずれにしろ、今ではもう見ることのない製品がほとんどである。

1：スペースアタック（1979年／セガ）
2：スペースフィーバー（1979年／任天堂）
3：スペースキング（1979年／レジャック）

募集

『アーケードゲーム ライブラリー』(通称AGL)ではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエストや情報を募集します。
主にオールドゲームに関するちょっとした情報、質問などお待ちしております。オールドの基準や思い入れは人それぞれかもしれませんが、こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいというような情報交換ができればと思います。
アーケードゲーム ライブラリーで一緒にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら

東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「アミューズメント産業」1979年6月号(アミューズメント産業出版)
「ゲームマシン」1982年11月29日号(アミューズメント通信社)
「インベーダー攻略法」(ヘラルド出版)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

【お知らせ】AGLへの協力や、「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベースを制作しているAMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」を開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

わずか一年のブームがゲーム場を変えた。

『スペースインベーダー』にはアップライトとテーブルの2タイプが売り出された。しかし当時喫茶店を中心に需要が多かったテーブル型のインベーダーが爆発的に売れることとなった。また多くのゲーム場が他施設内の一コーナーだったのを、ビデオゲーム専門店「インベーダーハウス」として成り立たせたのも大きな功績だ。インベーダーブームが現在のゲームセンターという営業形態を確立したといって間違い無いだろう。社会現象とまでいわれたインベーダーは日本全体を巻き込み、百円玉が不足する事態まで発生した。しかしそのブームが終焉を迎えたのは、行き過ぎたインベーダー熱だった。

79年夏ごろから、インベーダーにからんだ犯罪やトラブルが多発し、社会問題に発展し、各地で「小中学生のインベーダー禁止」などの条例やさまざまな規制が定められた。その結果、インベーダーの発売からわずか1年余りでその「フィーバー」は終わりを告げたのだった。

アーケードゲーム史における一大ブームであったことは確かだが、「まだまだ伸びる」と思われていたインベーダーを当て込んで、業務拡大をしていたいくつかの企業やゲーム場が足元をすくわれ、70年代と共に消えていった。

ただし、ゲームセンターとして残ったインベーダーハウスや、このブームをきっかけに成長したメーカーも確かにあり、当時夢中になって遊んだ多くのプレイヤーたちもまた、ビデオゲームの面白さはまだまだ可能性を秘めていると感じていたはずだ。

『スペースインベーダー』から25年、そのブームが語られることは少なくなったが、ちょっと気を付ければ、インベーダーブームで増産された「昭和54年」の百円玉が今もなお多く流通していることに気付くことだろう。

1978年の出来事

年代を聞いてもピンとこない人に、当時の状況をスパッと紹介！ 知ったかぶりできるので要チェックだ!!

インベーダーの発売された1978(昭和53年)、この年の大ヒット曲はピンクレディの「UFO」。インベーダーに登場するUFOもそうだけど、この時代はとかくUFOが話題になっていた時代だ。「フィーバー」もこの年公開された映画「サタデーナイトフィーバー」影響なのだ。いつの時代も、ゲームにはよく世相を反映したキャラクターや名前が登場している。
また、コンピューター関係ではマイコンブームが起こり始めたのもこのころだ。懐かし〜!

懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

レゲー着メロリベンジ

アルカディアNo.33でi-mode版着信メロディ（以下着メロ）を取り上げたところ、大反響だったッス！ **「つーか、J-PHONEなんですけど。（三重県 蛍蟹君）」「PHSユーザーです♥（千葉県 S.Nさん）」**などなど。

……ね？ すごいリアクションでしょ。というわけで、今回はi-mode以外の機種の着メロを取り上げてみたッス！

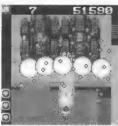
前回と同様にメーカー公式で安心なサイトを、ガッツリと集めてみたッス。あんな名作こんな名作のVGMが、YOUの携帯電話からヒャラリズドリと流れるなんて、縄文時代では考えられなかったテクノロジーだッス！ そうそう、テクノロジーといえばイーストテクノロジー社だけど、『ギガンデス』の着メロはどっかにないッスか？

よーし、いい風になってきたッス。「ちゅ～か、i-modeユーザーなんですけど」というアンケートをもらうために、張り切ってレゲー着メロ情報を流していくッス！

ゲーセン横丁（一部従量制） J-SKY

http://www.cave.co.jp/mobile/ge-sen/ge-sen_index.html

硬派！ ゲームを遊んで着信音を入手！

一世を風靡した弾幕シューティング『怒首領蜂』シリーズの『怒首領プチ』。また3月にはJ-PHONE版が配信された『ガンバード』など、名作シューティングゲーム&着メロが君のケータイに！ しかし、そこは硬派をウリ(?)にしているCAVEだけにゲーム中で隠しフィーチャーを見付けないと、着メロがダウンロードできないのだった！ 隠しフィーチャーを探せ、探すんだー！ そんなこんなで、早速、最近配信された『エスプレイド』で着メロでもゲットしてやりますかね。

怒どドーッと弾が飛んで来る『怒首領プチ』。ゲームによって着メロの入手方法は異なるものの、それほどシビアな条件ではないので頑張ってね！

ついに配信が開始された『エスプレイド』。っつ～か、こんなに小さいのにしっかり遊べる作りになっているのはさすがケイブさん！

マリオン嬢のグラフィックはどちらかというと、『1』のテイスト。しかし、この画面を眺めていても、着メロは手に入らない。遊べよ、さらば与えられん。

アクセス方法　J-SKY：ウェブ→Jスカイメイン→ケータイゲーム→ゲームアプリ→ゲームパック→従量課金→ゲーセン横丁

KONAMI MUSICHITS！（月額300円） J-SKY EZ-web

http://www.konami.co.jp/k-tai/j-sky/musichits/index.html

グラディウスがいいのかな

ビーマニシリーズなどの最先端音ゲーの配信曲が多いですが、レトロゲームも負けじと奮闘中！ シューティングの古豪『グラディウス』のVGMを着メロにしておけば、せちがらい渡世も火山面のように情熱系になるはずでごーざーいまーす！

アクセス方法
J-SKY：Jスカイメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
EZ-web：EZトップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→コナミネット

ゲーム音セガ（月額300円） J-SKY EZ-web

http://sega.jp/kt

セガマニアのメロディ大渓谷

J-SKYだけに『スカイターゲット』の着メロがあるのかーッ!? そんな想いで夜も眠れぬセガファンは、今すぐ「ゲーム音セガ」にアクセスしたもう！ セガの名作が奏でるハーモニーを君に！ 一つといわずモリモリとダウンロードしまくっておくといいだろう。

アクセス方法
J-SKY：Jスカイ→ウェブ→J-スカイメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→セガ・パレード→ゲーム音セガ
EZ-web：EZトップメニュー→EZインターネット→ゲーム・占い→ゲーム→セガ・パレード→ゲーム音セガ

Carry Melody（月額300円） Feel H" J-SKY EZ-web

http://www.taito.co.jp/ztt/dservice.html

H"ユーザー御用達！

タイトーのサウンドチームZUNTATAさまが制作しているサウンドコンテンツッス。ZUNTATA名義のレトロゲーム着メロは、『RAYFORCE』や『METAL BLACK』があるんだッスな！

<サクテルのお薦め！>

URBAN TRAIL	『NIGHT STRIKER』
CAPTAIN NEO	『DARIUS』
DUDDY MULK	『NINJA WARRIOURS』
PENETRATION	『RAYFORCE』
BORN TO BE FREE	『METAL BLACK』

アクセス方法
feel H"：feel H"のトップメニュー（@MENU）→feelH"専用コンテンツ→feel sound→Carry Melody
J-SKY：Jスカイ→ウェブ→Jスカイメイン→エンターテイメント→着信メロディ・カラオケ→総合着信メロディ→Sky-On楽団
EZ-web：EZトップメニュー→EZインターネット→アミューズメント→着信メロディ→EZmelody

カプコン着音画報（月額150円） J-SKY EZ-web

http://www.capcom.co.jp/keitai/index.html

i-mode版と同様の充実したコンテンツ！

カプコンの名作&新作ゲームソフトの着メロがダウンロードできるサイト。メロディだけではなく、待ち受け画像や待ち受けボイスもテイクアウトできる。『魔界村』を着メロにすれば、夜に電話がかかってきてもアーサーって感じかな。

着メロ・着ボイスだけでなく、待ち受け画像も、比類無き充実っぷりだ！ ぜひ、待ち受け画面にしよう！ このサイトだけの描き下ろしイラストも充実。

アクセス方法
J-SKY：Jスカイ→着信メロディー→ゲーム・パチンコ→カプコン着音画報
EZ-web：EZトップメニュー→音・画像をゲット→待ち受け画面→キャラクター→カプコン着音画報

ナムコメロキャラ（月額300円） J-SKY EZ-web

http://www.namco.co.jp/home/mobile/merochara/jsky.html

ミステリアスなコンテンツ満載!!
「裏メロキャラ」とは一体何だ!?

ナムコのアーケードレゲーが満載ッス。「裏メロキャラ」とは、ナムコゲームの中から発掘した、レア度200%のマニアック待受画像&着メロを配信する期間限定コンテンツ。ダウンロードし忘れに注意ッス！

アクセス方法
J-SKY：Jスカイ→ウェブ→Jスカイメイン→着信メロディー→ゲーム・パチンコ→ナムコJメロキャラ
EZ-web：EZトップメニュー→EZインターネット→メロディ・カラオケ→着信メロディ→ナムコEZメロキャラ

※コンテンツ内のメロゲット・声ゲットは1曲ダウンロードするごとに30円課金されます。

レゲー事典 メーカーさまのケータイメロディも素晴らしいが、個人で活動している着メロ小僧たちもレトロゲームタイトルをガリガリ着メロにしてるッス！ でも、くれぐれも個人で楽しむレヴェルにしてくれよっ。ちなみに今回紹介しているコンテンツの利用料金は、すべて税別価格になっているから注意してくれな！

子供のころに感じた感激や、さまざまな思い出はいくつになっても色あせることはありません。大人になった今でも、あのころの衝動が私をつき動かしているのです。

Text：石黒 憲一

私の愛したマイナーゲーム

アーケードゲームに触れたきっかけというものはだれもが持っているものです。私にとってのきっかけは、今から20数年前に起こった『インベーダー』ゲームの大ブームでした。当時の異常ともいえる盛り上がりは、幼かった私にも、アーケードゲームという未知の遊びを認識させてくれたのです。

当時、既に『テレビテニス』などの家庭用のビデオゲーム機はありましたが、娯楽の販売機ともいえるアーケードゲームはいくらかの遊戯に対し硬貨を要求したのです。そのため幼い自分のおこづかいではそうそう遊べず、高級感すら感じました。いつしか私は、そんな高級感あふれるアーケードゲームの虜になっていったのです。

そして『インベーダー』ブームが冷めると、まもなくポスト『インベーダー』ともいえる『ギャラクシアン』が登場し、翌年には『パックマン』、さらに翌々年は『ギャラガ』とナムコ黄金時代が到来しました。

私のアーケードゲーム経歴で一番印象深い時期があるとすれば、この『インベーダー』ブームからの数年間、「ファミコン」が発売される辺りまででしょう。

「ナムコファンだったから」……ではなく、この時期はいろいろな会社がポスト『インベーダー』を狙うべくアーケード業界に参入した時期であり、実にさまざまな作品が見られるようになったからです。

しかし、ゲームタイトルが増える一方で「名作」と呼ばれるヒットゲームの陰に隠れてしまったゲーム、「マイナーゲーム」が多いのも事実でしょう。

そんな数多くの「マイナーゲーム」は話題に上ることもほとんどありません。過去に刊行された本にも紹介されていないゲームが数多くあります。当時は情報メディアも乏しく業界誌に載らなければ資料としても残りません。ついには存在していなかったことにされてしまうのが「マイナーゲーム」なのです。

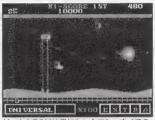
当時の私は人気ゲームよりも、そんな「マイナーゲーム」を求めていました。何せ業務用ビデオゲームですから、基板を買って家で遊ぶなどとは考えられなかったため、「マイナーゲーム」はその時プレイしていなければ「もう二度とプレイできないかも」という強迫観念すら感じました。

かつて私が通っていたゲームコーナーには、今ではもう見られない光景があったものです。『スナップジャック』のアップライト筐体、『ぶんぶんかぶと』、『ブッシュマン』のテーブル筐体が2台……。

特に『スナップジャック』は私にとって正に隠れた名作であり、筆者の心のゲームであります。そして『ぶんぶんかぶと』はタイトルの脱力感が示すように現在では考えられないほどの超手抜きゲームです。さらに『ブッシュマン』はいまだ資料すら入手困難な幻のゲームになってしまいました。

しかし、今改めてプレイできれば「名作」となり得る作品がこの時代にはまだあります。出回りが少なかったり、時代がゲームについてこれなかった「早過ぎた」ゲームだったり……。私はそういうゲームたちを改めて見据えてやりたいと考えています。

L.B.A.写真館

何も言わず上空をやかんが飛んで行く……。その姿はまさに「シュール」の一言。

ゲームとBGMは常にシンクロし、すべての攻撃はパターン化により回避できるのだ。

石黒 憲一

アーケードゲームの研究を目的とし、日本全国津々浦々を渡り歩く。世界数力国の研究家たちとも親交を持ち、多くの情報交換をしている。研究対象はビデオゲーム以前から今日まで。幼少のころから続けている、アーケードゲーム機の資料収集に関して割と海外で有名だったり(いやマジで)。

百円クイズハンター～アーケード大会速報～

Text：福田サクテル

2月某日、ゴールデソハンマーでおなじみのクイズ番組「百円クイズハンター」のアーケードゲーム大会が行なわれた。ハンマー使いが多いことで知られるアーケードゲーム業界から、有名無名を問わずハンマー自慢たちが集結。

予選クイズ大会会場では、思わぬハプニング。なんと、全員がクイズ番組という主旨を忘れ、ライバルを潰し合う（ハンマーだけに）大格闘大会へと発展したのだった。

ハンマー使いというと、何となく、ゴツく・デカく・ニブい、という先入観があり、「クイズ番組にならないのでは？」と危惧していた主催者側も、派手な内容になったことは、うれしい誤算だろう。

数十人のハンマー使いの中で、最終決戦まで立っていたのは、『ナックルヘッズ』のブラッド・ヴェイク氏、『ワールドヒーローズ2』のエリック氏、『ドンキーコング』のマリオ氏、『豪血寺一族2』の花小路クララさんの4名。

使用技はハンマーのみと限定された本大会では、主力技であるエリック氏の【トールハンマー】がタメ技で集中攻撃され、タメる暇も無いまま敗退。同様の理由で、花小路クララさんも敗退。しかし『闘婚』という晴れ舞台が待っている彼女はある意味勝利者といえる。

残るマリオ氏とブラッド氏だが、マリオ氏のハンマーは時間制限があるため消失。徒手空拳で奮闘したものの、マリオ氏の頭上にブラッド氏の一撃が決まり、大会はつつがなく終了した。

以下優勝したブラッド氏のコメント。「ラッキーでした。もし『ゴールデンアックス』のデス・アダーが金斧ではなく、金槌を使っていたら、勝負の行方は分からなかった」。

数少ない露出機会に出場者奮闘

☆大会決勝に進出したハンマー猛者たち。『ラストブロンクス』のザイモクは予選でいつの間にか消えていた。

先日、エンターブレインのTV番組「ゲームWAVE」収録に関わった際に、伊集 院光氏とレゲーについて話し合う機会がありました。何と！　氏も当時「スナップジャック」が好きだったらしく、場は意外な話題で盛り上がりを見せた……けど未収録でした。それでも同好の士に出会えたことは非常にうれしい出来事でした（石黒 憲一）。

若林哲也(テツ)
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志(ツムジ丸)
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太(ケンタ)
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP☆列伝 第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text:CZ企画
(ちゃっきー&善之字元帥)
イラスト:ボボ

第十九話:両雄、一歩も退かず

こんにちは、健太です。ついに火蓋を切った関東臥龍館との決戦。先鋒戦はヤンヤンちゃんと相手のパイという組み合わせになりました。ツムジ丸さんやテツさんはいけそうなことを言っていたけど、果たしてどうなるんでしょうか?

ヤンヤン大噴火

ファイト、ワン、レディ……

ツカツカ……イヤアア!!

ウオオオオ!!

これには度肝を抜かれた。開幕バックダッシュ避け(※1)という手堅い選択肢を取ったパイに対し、ヤンヤンちゃんがいきなりのダッシュフォーリンエンジェルスロー。

「よっしゃ!」

その瞬間に、ツムジ丸さんが小さくガッツポーズ。そうか、さっき耳打ちしていたのはこの作戦だったのか! 相手の立場で考えれば、ヤンヤンちゃんは何をしてくるか分からない女の子。手堅い選択肢で様子を見たくなる気持ちは分かる。ひょっとしたら、僕も同じことをしたかも……。

ズバァアン!!

「で、出たぁぁ!!」

細かく刻んで戦況を覆そうとするパイに対し、ヤンヤンちゃんの必殺技、"不思議ドラスマ"が命中! 軽量級専用のコンボも綺麗に決まる。

ケィ、オゥ

「ツ、ツムジ丸さん、今のドラスマをぜひ分析してください」

「あぁ? 恐らく入れ込んだドラスマが飛び出たんだろう。いつものことじゃねぇか、ウハハ」

「しかし、コンボだけは妙に的確。相手もこれで真の実力を見極められなくなったことであろう」

ファイト、トゥー、レディ……

次のラウンドが始まる前、またもツムジ丸さんが入れ知恵してるぞ。

ビシッ……ハイッ、イヤッ!!

今度の作戦は、どうやらワンパン投げ(※2)らしい。これが、面白いように決まりまくる。ガードされたときにも決まっているのは、ドラスマにビビっているのか、はたまたパンチサイドを警戒してるのか……。

ケィ、オゥ

「おめぇ、何やってんだ!」

「い、いや、だって……。」

3ラウンド目に入り、相手陣営がにわかに騒がしくなってきた。伯符の怒号が響く。いいぞぉ、仲間割れ大歓迎。しかも、乗りに乗ったヤンヤンちゃんはもう手が付けられない。

ケィ、オゥ

「やったぁ、勝っちゃいました♥」

「よしよし上出来。何なら、もう一人やっちまってもいいんだぜ」

「はい、分かりました!」

(おい、お前行けよ。反撃さえしっかりしてりゃあ大丈夫だろ)

(なら、ウルフのほうが投げは減るじゃねえか。お前こそ行けよ)

どうやら向こうでは、次に出す人間をだれにするかでもめているようだ。うんうん分かる。この状況、僕だってヤダもんな。

「おいおいどうしたぁ? 臥龍館の方々、ひょっとしてブルっちゃったのかな?」

こういうときに人を追い込むヤジで、ツムジ丸さんの右に出るものはいない。読み合いがうまいのはバーチャだけじゃないってか。

当然の逆襲

『臥龍館、次鋒には"ガード"マンの異名をとるホークアイを選択! 勢いを止められるのか!?』

結局、伯符に尻をたたかれて出てきたのはウルフ。う~ん、残念ながら少なくともサラの同キャラ戦よりは正しい選択くさいなぁ。

ファイト、ワン、レディ……

その悪い予想は見事に的中する。ヤンヤンちゃんの攻めは、鬼のごとき屈伸の前に沈黙。投げ確はすべてリストロック、二択チャンスはすべてヒザという徹底した対策によって撃沈されてしまった。

ケィ、オゥ

「あ~ん、なんかこの人、ドラスマが全然当たんない~」

そりゃそうだよな。相手ガードしかしてないし。

「ドンマイドンマイ。なかなかいい仕事だったぜ。」

「そうですよヤンヤンさん。オレたちみんなが嫌がった、あのパイを倒したんスから。」

「あら、そうかしら♥」

くそっ、ハニワのヤツ、いいタイミングで発言しやがって。本来そのセリフは僕が言うもんだろ? ここはさらにグレードの高い誉め言葉を用意してポイントを稼がなきゃ。う~ん、どんなのがいいかなぁ。

「うむ。では次鋒選択といこうか。」

うっ、テツさん。そんな冷静に。かくなる上はあのウルフをパンチサイド地獄で屠って……。

「そうだな。次はまぁ、ハニワでいいか?」

「う~す。んじゃ行って来るッス」

なにぃ~! 順番まで先取り!?

ツムジ丸のVF講座

バーチャ4が出てから一年半。攻撃面で最も進化が大きかったのは、やっぱり受け身攻めだろうな。特に、うつ伏せ頭向きのダウンを奪ったあとは、面白い攻めができるから研究のしがいがあるぜ。最近流行ってるのは、その場受け身に重なりつつ、受け身を取らない相手には追い打ちになるタイミングで技を重ねる方法。例えばカゲなら、十文字Ⓚ+Ⓖ+Ⓚ+ⒼⓅⓅのコンボを決めた後の龍尾閃なんかが有名だな。しかも、その場受け身には持続が重なるおかげで、ガードされたときのスキが小さくなることも多いぜ。自分の持ちキャラでいろいろと試してみると、いい攻め方が見つかるかもしれねえな。

うつ伏せ頭方向のダウン後は横転受け身が危険という印象のおかげで、相手の行動を限定しやすいんだよな。自分がくらったときは、思い切って横転も使おうぜ。

3Dミニ講座 ※1 バックダッシュの硬直は、避けでキャンセル可能。リスクを抑えて間合いを離せる。※2 立ちパンチから投げにつなぐ連係のこと。※3. 虎槍掌を当てて足位置がハの字になったときに決まるちょっと難しいコンボ。重量級相手は比較的簡単。※4:マーメイドファランクスの投げ抜けコマンド。サラの持つコマンド投げの中では、最も、ダメージ期待値が低い。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。☆好きなパチスロ：シーマスター

半径30ｍ内、暴風雨

ファイト、ワン、レディ……

さて、次鋒戦もまた、波乱含みの開幕となった。

はい～、ビシッビシおいえ～!!

ハニワの取った行動は、驚く無かれ開幕虎槍掌。使い古された手のようにも思えたが、相手の行動が少し遅れたのか、見事にバックダッシュを捉えた。その後のコンボは連環転身脚(※3)。相手が重量級だけに、当然のように決めてくる。受け身の失敗に、小ダウン攻撃まで決まるオマケつきだ。

「おっ、ハニワちゃん、いいんじゃないの～?」

すかさずツムジ丸さんのおはやしが入る。

ハイヤァ～

気をよくしたハニワは、相手の起き上がりに思い切りよく転身把咽掌を決めた。そして、そのまま力強く押し切る。

エックセレン!!

一度つかんだ流れを逃さないあたりは、さすがの一言。僕も、似たようなパターンで何度エクセレント負けを喫したことか。

「ハニワっぺぇ～」

「くっ、飼い犬に手を噛まれるたぁまさにこのことか」

これには、さすがの伯符もケチが付けられないようだ。

ラウンドトゥー、レディ……

ビシッ!! シュッシュッ

2ラウンド目は、ウルフが先手を取る。しゃがみキックで主導権を握り、攻勢に。しかし……。

ビシッ……ブゥおおぁぁ～

「来た来たぁ～!!」

ウルフのしゃがみパンチがカウンターヒットした次の瞬間、投げスカリにハニワの双虎烈破が突き刺さる。これぞヤツの得意技、"ハニワタイフーン"だ。要するに、ただの暴れなんだけどね。

ケィ、オゥ

後は無惨なものだった。ハニワの二択はすべて当たり、ウルフの攻めはすべて裏目に出る。ハニワ、危なげなく勝利。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。不運なときってヤツあ、どんな猛者にもやってくる。二択を外しまくっていれば、格下に負けちまうのもたまには致し方ないってもんだ。でもな、分かってても悔しいんだよな、これ。

何でオレのは当たらねぇんだ!!
（ネガティブ指数43.8%）

不利なときに読み負けてやられるのは比較的納得がいくが、こちらの二択チャンスで何度もデカい技をもらったりすると、かなりショックがでかい。こんなときにヤケクソになって大技を振り回してみても、得てして当たらねえもんだ。そんなとき、つい言ってみたくなるセリフがコレ。いや、そんなこと言ってもさ、相手は悪くないんだぜ。

確信犯

『特効隊長ハニワが、ホークアイを秒殺～!　再び青年隊リード!』

「す、すまねぇ」

「まあ、お前はそんなもんだ。おい北極星。ヤツのクセは分かってるな」

「イヤな仕事を回しやがって。あのぐらい何とかしろってぇの。まあ、オレならヘマはしねぇがな」

なんか、負けたウルフがやたらと責められている。ヤなチームだな。

ファイト、ワン、レディ……

ズバァアン、ビシビシハッ、ハッ

「いてえぇ!」

ハニワがしゃがみバックダッシュからの斜上掌を出したところに、相手のドラスマがカウンターヒット!　これはよく見るシチュエーションだな……。そうか、僕がハニワ戦でよく使う、開幕グローインキックに似ているんだ。

ビシッビシ……ズバァアン!!

体力差をひっくり返そうと、逆二択を仕掛けるハニワ。しかし、その行動は裏目に出る。まんまとドラスマのカウンターをもらってしまった。おかしい、予選で見たこのサラはこんな大味なスタイルでなかったのに。

ケィ、オゥ

2ラウンド目も、一方的なサラのペース。固まったハニワを投げで粉砕する。さらに3ラウンド目は、フラミンゴからの攻めがハニワの防御行動をすべて封殺した。

「くそぉ!　こんなはずじゃあ……」

「ハニワ轟沈～!　臥龍館時代からのライバル対決は北極星に軍配が上がった～!」

そうか!　あれはハニワの手の内を読み切っての攻めか。

「手強いタイプだな。ケンタ、大丈夫か?」

「うう～ん」

「ケンタさん、すまんス。やられちまいました。でも、騙されないでくださいよ。基本的にはヤツ、手堅く闘う対応型ッスから。特に初見の相手に対しては様子見が多いッス。あと、投げは後ろ(※4)メインッスよ。じゃあ頼むッス～」

ハニワが僕に対してこんな丁寧にアドバイスするなんて。よほどアイツに負けたのが悔しかったんだろう。

「よし、僕が仇を取ってやる!」

真打ち(?)登場!

『さあぁ～青年隊の秘密兵器が登場だ!　このコマが機能するかどうかがチームの運命を握っている!』

僕が筐体に座ろうとした瞬間、突然ギャラリーが騒ぎ始めた。

しったいっけり～しったいっけり～

な、なんだ!?

「ウハハ、場内の皆さま、よくチェックしてらぁ。よかったなケンタ、なかなかの人気だぜ」

「ねえねえケンタさん、したいげりって何ですか?」

ヤンヤンちゃんの天然っぷりも、ここまでくると確信犯に思えてくる。

「ケンタくん、ギャラリーがどう騒ごうとキミはキミだ。プレッシャーを感じる必要はないんだよ」

ていうか、おかげさまで緊張はほぐれましたよ、ええ。ほんじゃ、行きますか。

ぴろりーん

ファイト、ワン、レディ……

次回予告

二人ずつが敗れ、戦局は拮抗する。この局面で出陣したケンタは活躍することができるのか?　そして、エース同士の激突は!?

今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ　強者
1905勝　886敗　勝率68%

ゲー事典　このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ 電界接続

第39回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

幻の特殊コントロールパネル、ローリングスイッチを自作しよう!!

特殊なコントロールパネルを使用したアーケードゲームは、家庭用のゲームでは得がたい独特な操作感が楽しめる一方で、そのコンパネが傷んでしまったが最後、基板が無事でも、ちゃんと遊べなくなってしまう運命を背負っているといえる。しかし、自作できれば、そのような運命を断ち切ることができる！　というわけで、今回はローリングスイッチ自作の話題を扱ってみた。

ローリングスイッチを作ろう!!

ローリングスイッチとは?

今回まな板に乗るローリングスイッチとは何か、ということについて説明しておこう。これは、カプコンが88年にリリースした『ロストワールド』用に開発されたもの。左図のような形をしており、軸を中心に回転するほか、押し込むこともできるようになっている。『ロストワールド』のゲーム性である、全方向への撃ち分けを実現する入力機器だ。

流用可能なパドルの傾向と対策

現在出回っているパドルは数種類あり、何タイプかに分類できる。今回は、その中でも比較的入手しやすいと思われる(ブロック崩し系ゲームを買うと付いてくる)3タイプについて、実際に『ロストワールド』の基板に接続して検証してみた。

概略を知る!

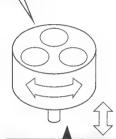
さて今回は、今となっては入手が非常に困難になってしまった幻の特殊コンパネ、ローリングスイッチを自作するぞ。

名作『ロストワールド』用のものであるため、引き合いは多いはずだ。

まずは、どのような構造になっているか、ということを話の緒口としてみようか。回転部分はセンサー式で、その部分だけ見れば、ブロック崩しなどで使われるパドルそのものだ。パドルに、上下動で動作するマイクロスイッチが合体したもの、それがローリングスイッチの正体である。

よって、自作を考えるならば、入手が比較的容易なパドルを流用できないか、ということから考えるのが自然な流れだ。

三つの窪みに指をかけて扱う。回転で発射方向の調整を行ない、押し込みで発射する。

8方向レバー
プレイヤーキャラのコントロールに使用

ローリングスイッチ
ショットの射出方向決定と、発射のON/OFFに使用

1 『ゴークス』用

東亜プラン開発のブロック崩し『ゴークス』用。回転のほかに、UP/DOWN方向にスイングするのが特徴。

ゴークス用は電源とセンサ出力を接続しても動作不能。図の位置(抵抗取り付け穴?)に4.7kΩの抵抗を取り付けたところ、動作するようになった。

ピン配列

センサ基板部品面

2 『アルカノイド(リターンズ)』

いわずと知れた『アルカノイド(リターンズ)』用。外見は、純正のローリングスイッチにかなり似ている。

『アルカノイド』用は、電源とセンサ出力をそのまま接続するだけで動作した。センサ基板に、トランジスタによるバッファが付いているからである。

ピン配列

3 カネコ NOVA用

カネコ NOVAシステムに付いていたものだが、CP-SYSTEM IIなどにも、ほぼ同じものが使われている。

カネコ NOVA用も、そのまま接続するだけで動作した。フォトセンサ自体に、バッファが入っているものが使われているからだ。

ピン配列

ゲー事典　今回のご協力店舗様!!……今回の記事は、総合ゲームショップ三国志様にご協力いただきました。基板購入の際はぜひ！　ちなみに、通販専門で来店は不可とのこと。
総合ゲームショップ三国志（通販専門）／URL：http://www.echoll.co.jp/sangoku1.htm　E-mail：mailbox@echoll.co.jp

簡易パネルの製作

今回取り上げたどのパドルでも流用可能であることが分かったところで、それをどのようにコンパネ上に配置するか考えてみよう。パドルだけではローリングスイッチの上下動による入力をフォローできないので、左図のような配置にすることが考えられる。

押しボタンを一つ追加するところがミソだ。基板上からローリングスイッチ上のマイクロスイッチへつなぐべきところを、通常の押しボタンへ。基板からローリングスイッチのセンサー部分へつなぐべきところを、パドルに配線する。

○よい点

簡易パネルのよいところは、作業が簡単なこと。また、今回紹介したどのパドルでも使うことができることだ。気力と半田ゴテ、ドリルがあれば実行可能だろう。

×悪い点

やはり、オリジナルの操作性とは異なってしまうし、右手の操作対象がパドルとボタンに分かれてしまうため、操作しにくいところが最大の欠点だろう。

『ロストワールド』とは？

プレイヤーキャラは、「名無しの超戦士」。名前が無いのだ。

カプコンが1988年に発売した、横スクロールシューティング。CP-SYSTEMの第一弾でもある。その独特な操作感から、今なおマニアから支持されている。

本物仕様 完璧版ローリングスイッチの製作

簡易パネルでは満足できない人向けに、今回はもう一踏ん張りして、本物と全く同じ操作感を持つ完璧版ローリングスイッチも製作してみた。

完成写真を見ると難しそうに見えるが、製作はこの手の特殊コンパネの中では割とやさしい方なので、ぜひチャレンジしてほしい。

STEP 1 パドルの選定

完璧版には、①と②が使える。なぜならば、この2種はワッシャ類をすべて取り外すと、上下にプッシュできるだけのアソビができるからだ。

①『コークス』用　②『アルカノイド(リターンズ)』用　③NOVA用

今回はこれを使用

STEP 2 ノブの分解と改造

今回は、①を選択。スイング動作用のスイッチを流用できるからだ。ノブを分解後、左図のように改造する。スプリングと延長スペーサが、新たに必要だ。

パドル本体からノブを取り外し、各パーツに分解する。

ワッシャ類とナットは使用しない。

ナット　使用する　ワッシャ類　使用する

延長スペーサ
元のナットと同じネジ(m3)が切ってあるもの。長さ10～20mmなら使用可能。

スプリング
ホームセンターなどで適当なスプリングを何本か購入し、ちょうどいいものを選択。作例では、直径18mm程度のものを使用した。固さは、スポンジ程度とやわらかいもの。

STEP 3 フレーム加工①

続いて、ノブを上下動させるために、フレームに穴を空ける。メインのフレームのほか、センサ基板を支えるフレームにも、切り欠きを入れる必要がある。

STEP 4 フレーム加工②

センサ基板を支えるフレームに、マイクロスイッチ固定用の穴を空ける。空けた穴には写真のようにネジを取り付け、マイクロスイッチを固定する足場にする。また、穴を通した延長スペーサにネジを取り付ける

STEP 5 操作ダイヤルの加工

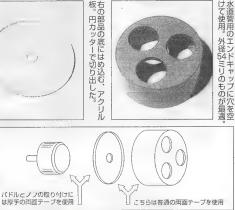
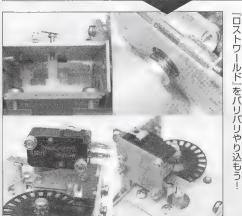
オリジナル同様の操作ダイヤルを作り、ノブにかぶせる。操作ダイヤルとノブとは両面テープを使って接着すれば、実用上十分な強度が得られる。

水道管用のエンドキャップに穴を空けて使用。外径54ミリのものが最適。

右の部品の底にはめ込む、アクリル板。円カッターで切り出した。

パドルとノブの取り付けには厚手の両面テープを使用

こちらは普通の両面テープを使用

STEP 6 完成!!

これで完成！　仕上がりの様子は、左の写真を見て確認してほしい。実物を前にすれば、加工のポイントは見えてくるだろう。なお、気になる押し込みの動作もスムーズで、操作感は完璧。これで、『ロストワールド』をバリバリやり込もう！

ゲー事典 お便り紹介「次々号から、初心者入門記事に立ち返った内容にするとありましたが、すごく興味があります。私は基板を始めて9年ですが、今でもこれから基板を始める初心者向けの記事を参考にすることがよくあります。次々号からの初心者入門記事、とても楽しみにしています」(神奈川県 嶋川さん)　☆初心忘れるべからず、といったところでしょうか。(担当)

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和63年

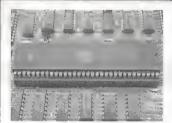
アタリ

Toobin'（ツービン）

- 開発元　アタリ
- 発売元　アタリ
- ジャンル　アクション
- 操作系　5ボタン

システムボード	専用基板
CPU	68010+6502
サウンド構成	YM2151＋Pokey
表示色数	1024(水平走査周波数24kHz)
スペック	±5V/＋12V電源

ボタンたたいて川下り

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

メインCPUは、68000の高速版68010を搭載。オーソドックスな構成。

上が、アタリカスタム音源のPokey。下はサウンドデータを格納したサウンドROMだ。

メイン音源は、4オペレータ構成のYM2151。中期アタリのイカしたサウンドはここから。

用語解説

サウンドボード: この辺のタイトル、輸入したはいいが、メインボードしか届かなかったというトラブルもままあった。単なる手違いなのか、サウンドボードはあって当然ということなのか。

稼働ロケ: 発売当時、新宿のスポーツランドで稼動していた。このころは、巣鴨プレイシティキャロットか、ここでアタリの新作をプレイすることができたのだ。今思うと、実にありがたいことだった……。

空き缶アイテム: 参考までに。

単品版(弾数制限有)

束版(無制限)

Details

HARDWARE CHECK

高解像縦画面のこのゲーム。時代的にATARI SYSTEMⅡと思われがちですが、専用基板となっています。メインボードはほぼ正方形で、特に変わったICは載っていません。

アンプ一体型のサウンドボードが別基板となっています。この時期の『ザイボット』や『ブラステロイド』の基板も、このような構成となっています。メインボードは全く違う形なんですが、このサウンドボードだけは共通部品です。

巨大なヒートシンクを装着したアンプIC。ステレオで出力可能だ。

君は知っているか？

タイヤチューブにまたがって、川下りをするゲームです。ジャングルや用水路など変化のあるコースで、釣り人や半魚人(?)やヘドロの攻撃を避けて、ゴールまでたどり着いたらクリアとなります。

空き缶のアイテムを拾うことによって、これらの敵を攻撃することもできます。

空き缶は単品と束の2種類あり、束のものは制限無しの打ち放題ですので、必ずGETしましょう。

とはいうものの、滅多に出てはこないのですが。

このゲーム、何と下に下に縦スクロールしながら進んでいく構成となっています。

水は高い所から低いところに流れるわけですから、まあ理にかなってますね。

かつて「スカイキッド」が初の左方向スクロールであったわけですが、下方向スクロールはコレが初めてではないでしょうか？

プレイしてみると、かなり新鮮なフィーリングですよ。

ボタンは下向きの正五角形の頂点に配置され、上の四つで左右の手による上下の漕ぎ分け、下のボタンは、空き缶投げとなっています。

自機の移動には慣性が付いて、操作が難しい。でも、慣れるとハマる。

ども、担当編集です。当時プレイしておらず、タイトルも「トービン!?」と読んでしまったわけで。気を取り直して、いざ初プレイとばかりに挑戦。こ、これは慣性系では!?　担当編集は、「アステロイド」とかの慣性系ゲームが大好きなのであった。左右の手を使い分けて水をかき進んでいく感覚は、「バトルゾーン」的(例えが古過ぎ)で非常に新鮮!!　機会があったらやってみて。

全国ゲームセンターイベント準備会

新潟県の女性プレイヤー必見！『GGXX #RELOAD』レディース大会が、新潟県の各3店舗で開催されるぞ！

タカラ島プラーカ店

『ポップンミュージック』や『ビートマニア』の大会でお馴染みの「タカラ島プラーカ店」が、今度は『GGXX #RELOAD』のレディース大会を開催！
大規模なイベントの開催実績のある「プラーカ店」の『GGXX #RELOAD』レディース大会は、チェックしておいても損はしないぞ！

『GGXX #RELOAD』レディース大会「get into gear」

【開催日時】 4月26日(土)13:00スタート
【開催場所】 タカラ島プラーカ店
新潟県新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F
【参加資格】 女性限定
【参加費】 無料
【エントリー方法】 大会当日1時間前より受付
【大会ルール】 トーナメント制
【問い合わせ】 タカラ島プラーカ店
TEL■025-240-2318(担当 土屋)

芸夢's ZONE

『GGX』の発売から、現在に至るまで、毎週大会を続けている、「芸夢's ZONE」。当然、『GGXX #RELOAD』の大会も開催するぞ！ 同店舗では「レディース大会」以外にも、「ランバト」、「タッグ」、「3on3」などが行なわれており、新潟の「ギルッ子」を名乗るならば、一度は行っておきたい聖地といえよう。

『GGXX #RELOAD』レディース大会 -芸夢's ZONE杯-

【開催日時】 4月26日(土)13:30スタート
【開催場所】 芸夢's ZONE
新潟県新潟市南紫竹1-3-54
【参加資格】 女性限定
【参加費】 100円
【エントリー方法】 大会当日参加受付
【大会ルール】 トーナメント制
【問い合わせ】 芸夢's ZONE
TEL■025-286-4117(担当 浅見)

ゲームセンターGLAD

毎月、精力的にイベントを行なっている、「ゲームセンターGLAD」が、『GGXX #RELOAD』レディース大会を開催！ 毎週開催される、豪華イベント各種は、イベント担当者の意気込みが伝わって来るぞ！ 同店では、大会のジャンルも幅広く開催しているので、これを機会に「GLAD」のさまざまな大会に参加してみるといいだろう。

『GGXX #RELOAD』レディース大会 in GLAD

【開催日時】 4月12日(土)14:00スタート
【開催場所】 ゲームセンターGLAD
新潟県長岡市城内町1-2-6
【参加資格】 女性限定
【参加費】 無料
【エントリー方法】 大会当日参加受付
【大会ルール】 トーナメント制
【問い合わせ】 ゲームセンターGLAD
TEL■0258-36-7737(担当 種村)

埼玉県にカリスマ店を発見?! 「テイックタックワールド久喜店」が『GGXX #RELOAD』レディース大会を早くも開催！

埼玉県久喜市の「テイックタックワールド久喜店」で『GGXX #RELOAD』大会と、レディース大会が行なわれるぞ！ 同店はビデオゲームに力を入れており、店長の水野氏に話を聞くと、基板の個人所有枚数は353枚!? なんとループレバーのゲーム『ゲバラ』が、現在でも好評稼働中だとか……。イベントとビデオゲームに愛情一本の「水野店長」に、一度会いに行ってみよう。

『GGXX #RELOAD』レディース大会 from水野店長、俺だよ

【開催日時】 4月20日(日)14:00スタート、
終了後、16:00より『GGXX #RELOAD』大会を開催
【開催場所】 埼玉県久喜市本町8-5-35 ファーストダッシュ内2F
【参加資格】 レディースは女性の方のみ
【参加費】 100円
【エントリー方法】 当日店舗にて受付
【大会ルール】 トーナメント制
【問い合わせ】 テイックタックワールド久喜店
TEL■0480-25-0510(担当 水野店長)

長崎県、プラボ浦上店が4月5日に『GGXX #RELOAD』のフリープレイを開催！

プラボ浦上店が、『GGXX #RELOAD』のフリープレイを早くも開催！ 「もうフリープレイにしていいの？」思うかもしれませんが、ここはイベント担当者「村上氏」に感謝しつつ、近くに住んでいる人は遊びにいくべし！
同店では、『新豪血寺一族-闘婚-』、『VF4EVO』のフリープレイなども開催予定で大会も積極的に開催しているので、フリープレイで練習して、大会にも参加してみよう。

『GGXX #RELOAD』フリープレイイベント

【開催日時】 4月5日(土)19:00～24:00
【開催場所】 長崎県長崎市中園町6-23
【参加費】 300円
【受付方法】 当日店舗カウンターにて受付
【問い合わせ】 プラボ浦上店
TEL■095-848-2223(担当 村上)

GCN NEWS NETWORK

『GGXX #RELOAD』ついに発売！ GCN主催の全国大会がもうすぐ始まる！

☆GCNが初の『GGXX #RELOAD』全国大会を開催だ!!

『GGXX #RELOAD』が、ついに発売！ GCNが最初の全国大会を開催することが決定したぞ！ 今回は「関西エリア決勝会場」の情報を公開しよう！

関西の代表店舗になるべく、名乗りを上げている店舗が多数。そして選出された関西エリアの決勝会場！ それは……

「アミューズメントパーク PASSCA」

関西ゲーマーなら知らない者はいないであろうカリスマ店舗だ！
東西の中心地で同時に決勝が行なわれるので、これまで決勝に出られないと涙をのんだ猛者たちもこれでひと安心♪ しかも関東決勝地「西スポ」では、ギルティならではのイベントも企画中だ！
来月は、予選会場からレギュレーションまで、すべてを発表！

そして！ 東日本代表と西日本代表による、日本一決定戦は行なわれるのか？ 次号もアルカディアを見逃すな!!

☆参加店舗募集中！ 締め切り迫る！

今大会に興味がある店舗様は下記までご連絡ください。
参戦のご検討ができるような詳しい資料を送付致します。
なお、最終締切は4月5日です。

※GCNでは常に大会に協力してくださる店舗を募集しております。今回は決勝会場に不便を感じさせない要に関東と関西で決勝を行ないますので貴店の店舗活性化にお役立てください。

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店（北海道）

◇VO4ランバト大会 2/1・26名
優勝：情報機械科（ライデンE2/Box tetsuo）
2位 エンドレスマスター
3位 パワードーナッツ

◇ギタフリ9大会 2/2・15名
優勝：KGB
2位 GIN@雪之助 3位 KJK

◇VO4ランバト 2/8・20名
優勝：パワードーナッツ（Jane.c／Jane.c）
2位 放置組合 3位 エンドレスマスター

◇ドラム8大会 2/9・11名
優勝：藤森
2位 MASA 3位 がたれ。

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2/9・9名
優勝：しん（ナイトメア）
2位 ティモテ 3位 ガラナ

◇VO4ランバト 2/15・20名
優勝：パワードーナッツ（Jane.c／Jane.c）
2位 強キャラ 3位 嫌われ者

◇GGXX大会 2/15・16名
優勝：かすみLOVE
2位 J・ボブ 3位 LON

◇ポップン9大会 2/16・21名
優勝：藤森
2位 大雪山 3位 栫

◇VO4ランバト 2/22・20名
優勝：パワードーナッツ（Jane.c／Jane.c）
2位 エンドレスマスター
3位 F・S・SNOW

関東

■大久保アルファステーション（東京）

◇イッテヨシ杯・頭文字D大会 2/2・40名
優勝：ターボペルシャ組（RX-7 tai）
2位 クレイジー・MASA

◇第1回M vs C2 RANKING BATTLE6th（1R） 2/9・26名
優勝：アレックス（マグニートα、ケーブルβ、キャプテンコマンドーβ）
2位 砂蛇 3位 みつ

◇KOF2002大会 2/16・108名
優勝：コウ9999（K9999、紅丸、裏クリス）
2位 としぼう

◇格闘新世紀ⅡVF4EVO大会 2/23・18名
優勝：ゆり（パイ）
2位 双子

■パワースティック（神奈川）

◇GGXXランバト（5R） 2/15・22名
優勝：むつべ（ファウスト）
2位 ソウ 3位 ミカン

◇ガンダムDXランバト（3R） 2/16・22名
優勝：キヨ&むっちり
2位 トロ&ヤサイ 3位 鍋上&コニー

◇GGXXランバト（6R） 2/22・22名
優勝：ソウ（テスタメント）
2位 ナギマイ 3位 葵

◇ガンダムDXランバト（4R） 2/23・14名
優勝：トロ&ガトー
2位 コウ&むっちり 3位 ソースイ&J.M

◇ガンダムDXランバト（5R） 3/2・16名
優勝：ハジメ&キヨ
2位 モア・チャン&むっちり

◇GGXXランバト2nd（1R） 2/8・24名
優勝：むつべ（ファウスト）
2位 ソウ 3位 コウ

■コンピューターランド小田急相模原店（神奈川）

◇第4回スト03大会 1/18・10名
優勝：熊谷ザンギ（ザンギエフ）
2位 コジマ 3位 ムカイ

◇第5回スト03大会 2/15・10名
優勝：熊谷ザンギ（ザンギエフ）
2位 あり 3位 mukai

■アミュージアム前橋店（群馬）

◇VF4EVO大会 1/11・10名
優勝：暴れ馬（ラウ）
2位 快討☆嵐丸

◇GGXX大会 1/25・32名
優勝：R（紗夢）
2位 9999

■セイタイトー新前橋店（群馬）

◇KOF2002大会 2/23・10名
優勝：特攻野郎ターンA（山崎、マキシマ、テリー）
2位 黒岩裕 3位 樋口将規

■婆娑羅（埼玉）

◇VF4EVO大会 1/11・14名
優勝：あきら庭（ジャッキー）
2位 ボンチ 3位 ベコさん

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 3/1・9名
優勝：TZR（ユンスン）
2位 ACH 3位 Y-R

◇GGXX大会 3/8・17名
優勝：178（ジョニー）
2位 Y-R 3位 J.O

◇パカパカパッションスペシャル大会 3/8・12名
優勝：よこあん
2位 RAK 3位 SHOW・CKN

■ゲームセンターB-1（千葉）

◇ガンダムDX大会 3/9・12名
優勝：カイン（ゴック）、シオン（グフ）

■スキッパーズ日立店（茨城）

◇GGXX大会 3/8・18名
優勝：GOW（アクセル）
2位 デンジャー 3位 ウメ

中部

■芸夢's ZONE（新潟）

◇GGXX 3on3大会 2/2・24名
優勝：ピエル／ラピエル（ディズィー）、パシエル（ザッパ）、ザピエル（ファウスト）
2位 神風 3位 DA◆H村炎上チーム

◇GGXXレディース大会 2/8・14名
優勝：藤井咲（アクセル）
2位 ともゆき 3位 りゅうのすけ

◇GGXXランバト 2/11・28名
優勝：ぱし（ブリジット）・わかめ（ミリア）
2位・はみるぅ～・TAL

◇GGXXタッグトーナメント大会 2/16・46名
優勝：三択チーム／あぅ～三択（ミリア）なっちゃん三択（ヴェノム）
2位 もんちゃん 3位 ナッパはいいやつだ……

◇GGXXランバト 3/2・28名
優勝：はみるぅ～（エディ）
2位・Xi・ぱし 3位 わかめ

■J-LAND（新潟）

◇第1回GGXX大会 3/8・7名
優勝：リョウタ（アクセル）
2位 ユキ 3位 キヤ

■タカラ島古町店（新潟）

◇ビーマニⅡ DX8thランバト 2/22・15名
優勝：TNK!
2位 うじ@teamF.B.P 3位 TKM

■レイディビートル（長野）

◇第9回GGXX大会 2/22・27名
優勝：フウガ（カイ）
2位 房エディ

◇M VS. C2大会 3/1・9名
優勝：しゅう（ベガ、ルビィハート、ナッシュ）
2位 サイトーX

◇頭文字D2大会inいろは坂 3/8・9名
優勝：イグジス（インテグラ）
2位 トゥ

近畿

■K-CAT紀ノ川店（和歌山）

◇頭文字D2大会 3/9・9名
優勝：ミヤビ
2位 ユウ 3位 がくりん

■プレイシティキャロット和歌山（和歌山）

◇GGXX大会 1/11・17名
優勝：Too（ザッパ）
2位 最弱2

◇ストⅢ3rd大会 1/12・15名
優勝：ありえった（アレックス）
2位 初代Rジム

◇ソウルキャリバーⅡ大会 1/14・22名
優勝：R.（アイヴィー）
2位 フク

◇C VS. S2大会 1/25・12名
優勝：ゼノ（K・サガット、キャミィ、ギース）
2位 クロネコ

◇KOF2002大会 2/1・10名
優勝：じゅんちゃん（リョウ、タクマ、社）
2位 ののチャン

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2/2・14名
優勝：Suga（ナイトメア）
2位 R.

◇GGXX大会 2/8・30名
優勝：テスタ（テスタメント）
2位 ありっしょ

◇ストⅢ3rd大会 2/9・13名
優勝：たけ（ユリアン）
2位 ありえった

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2/16・12名
優勝：R.（セルバンテス）
2位 ケンジ

◇C VS. S2大会 2/2・13名
優勝：じゅんちゃん（K・山崎、サガット、ブランカ）
2位 P

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇第17回GGXX大会 2/6・79名
優勝：狛（ザッパ）
2位 カズキ 3位 持田

◇頭文字D「京都最速伝説」大会 2/11・79名
優勝：アキコ
2位 KEIS 3位 コクマ

◇VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会 2/16・11名
優勝：草嵐（ジェフリー）
2位 kyofe

◇VF4EVO大会 a-choランバト 3on3大会 2/16・24名
優勝：V.F.CはDだけDQN／草嵐（ジェフリー）、You（サラ）、D（ジャッキー）
2位 同段戦シロ

◇第18回GGXX大会 2/20・79名
優勝：to-ru（梅喧）
2位 B.D.S 3位 乱レボ

◇第28回スト03大会 2/23・39名
優勝：アンドウ（ゴウキ）
2位 円町かりん 3位 ろみぃ

◇第17回GGXX大会 3/2・24名
優勝：イケメンチーム／サイベグ（カゲ）、博士（カゲ）、おにっさ（ベネッサ）
2位「亡命家族 with ZAP」

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第31回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2/15・16名
優勝：あぶあぶ（ナイトメア）
2位 自動人形 3位 APP

◇第24回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3on3 2/15・15名
優勝：それは舞い散る桜のように／雪村小町（タキ）、佐伯和人（シャンファ）、森青葉（吉光）
2位 BLTホモチーム

◇第14回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦 2/22・9名
優勝：セイオウ（ユンスン）
2位 マクベス 3位 アスタロスの部品

◇第32回ソウルキャリバーⅡ大会 2/22・17名
優勝：こってりんこ（吉光）
2位 第四香薬氏 3位 自動人形

◇第33回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3/1・19名
優勝：アルテナ（ナイトメア）
2位 京橋刹那 3位 ドン・ぱんちょ

◇第23回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3on3 2/2・15名
優勝：ZACK（ラファエル）、京橋刹那（シャンファ）、ズンドコラファエル（ラファエル）
2位 柴村的永久、あぶあぶ、腹素子

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇第14回GGXX大会 2/1・23名
優勝：P.C（ソル）
2位 to-ru 3位 巧

◇第17回ガンダムDX大会2/9・16名
優勝：風林火山
2位 こまった 3位 チーム鶡

◇第3回ドラム7大会 2/16・9名
優勝：14番1
2位 NNA 3位 WADA

◇第1回MJ大会 2/23・9名
優勝：チャリンガー
2位 ドラゴン（ジ） 3位 えひめのみかん

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第2回KOF2002大会 2/9・18名
優勝：塩で（キム、K9999、庵）
2位 加護ちゃん

◇第3回VF4EVO大会 2/23・8名
優勝：ランペルティーワ（シュン）
2位 AHP

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ポップン9大会 1/26・16名
優勝：朱里
2位 MASAMUNE 3位 SYK

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇VE4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会 2/1・17名
優勝：D（ジャッキー）
2位 あまかけ

◇VO4大会 by毒ガス団 2/9・9名
優勝：トマホークage

◇第14回GGXX大会 2/15・16名
優勝：OTS（ポチョムキン）
2位 前K命 3位 カモン木

◇第7回KOF2002大会 2/22・9名
優勝：りゅう（京、マリー、クリス）
2位 前K命 3位 カモン木

中国・四国

■プレイシティキャロット島大前店（島根）

◇第9回GGXX大会 2/8・12名
優勝：肉球パンチ（チップ）
2位 ナオトさん

■スペースV1廿日市店（広島）

◇KOF2002大会 2/9・9名
優勝：にせうす（アテナ、ウイップ、紅丸）
2位 ブラジル仁 3位 トム

◇ポップン9大会 2/11・9名
優勝：ユーリー様キャー!!
2位 yuka 3位 七原びんこ

◇GGXX大会 2/16・9名
優勝：くらげさん（メイ）
2位 Kさん 3位 にせうす

◇月華の剣士2大会 2/23・10名
優勝：TAKO（天野）
2位 にせうす 3位 リュウ

■ブリッズ松永ベイボウル店（広島）

◇第1回ビーマニFINAL大会 2/8・9名
優勝：V54
2位 TA★ 3位 定員

◇第2回ビーマニFINAL大会 2/8・9名
優勝：GOS
2位 まさき 3位 ゆき

◇KOF2002大会 2/9・17名
優勝：TA★（舞、キム、テリー）
2位 ヤマダ 3位 A-K

◇GGXX大会 2/11・20名
優勝：B.ヘッド（ファウスト）
2位 ヒロ 3位 タクミ

◇C VS. S2大会 2/11・12名
優勝：まさき（リュウ、ケン）
2位 ヨウジ 3位 マサヒコ

■ファンタジスタ（岡山）

◇KOF2002大会 1/5・10名
優勝：竜夜（ラモン、リョウ、レオナ）
2位 山本 3位 かりんとう

◇VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会 1/12・20名
優勝：単純（シュン）
2位 たけのこぶくろ

◇VF4EVO大会 3on3 1/18・24名
優勝：おとなの学校FANTASISTA／番長（アキラ）、みくり（カゲ）、きょちょ（パイ）
2位 あばれマンセー 3位 おとなの学校にヨドJ

◇C VS.S2大会 1/19・12名
優勝：セネガル代表（A・ジョー、響、庵）
2位 Exくまがい 3位 ゲマ

◇第7回GGXX大会 1/26・30名
優勝：阿修羅（エディ）
2位 バチ吉 3位 B4

九州・沖縄

■MAHODO（福島）

◇頭文字D2秋名・下り大会 2/8・12名
優勝：いろはのプロアール（インテグラ・タイプR）
2位 ヒロ 3位 バーニィ

◇ガンダムDX大会 2/9・28名
優勝：OS／ヒマジン（GM）、ハマガツオ（ドム）
2位 三十路前 3位 松島志

◇GGXX大会ランバト2/15・40名
優勝：P・ROSIKI（ファウト）
2位 レキ 3位 蒼肉

◇VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会 2/22・24名
優勝：クラウザー（シュン）
2位 なんでも 3位 バネッサ

◇KOF2002大会3/1・21名
優勝：OZ（K999、庵、レオナ）
2位 ボット村長
3位 スカトゥーリッシュ

◇C VS. S2大会3/8・26名
優勝：本社異動（A・ブランカ、ベガ、ロレント）
2位 しば 3位 きちにぃ～

■コスモパーク アカトンボ西新店（福岡）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2/23・11名
優勝：竹田文明（アイヴィー）
2位 宇藤慶彦

■ハイパーメッセ（福岡）

◇GGXX大会 2/7・13名
優勝：バサラ（ジョニー）

◇ガンダムDX大会 2/14・32名
優勝：セブン&コルク

◇VF4EVO格闘新世紀予選Ⅱ大会 2/15・19名
優勝：勝小熊（サラ）

◇頭文字D2大会 2on2 2/21・26名
優勝：折尾北連合

◇VO4大会 2/28・9名
優勝：ゲッツ！（´ω｀）y-´ 前ボム

■ドリームワールド（大分）

◇KOF2002大会 3/2・12名
優勝：ラディッツ（ラモン、社、庵）
2位 K@D・W1号 3位 ベー

■トンボハウス大橋店（福岡）

◇KOF2002大会 2/23・22名
優勝：教授（紅丸）
2位 ダイ 3位 10MENダイス

■ブラボ浦上店（長崎）

◇マリオブラザーズ大会 2/2・9名
優勝：ミナケン
2位 103

◇GGXX大会ランバト 2/9・16名
優勝：KEN（ディズィー）
2位 カサイ 3位 ヒー

◇KOF2002大会 2/16・29名
優勝：名無し
2位 KEN 3位 Nisi
※キャラ変更自由

◇GGXX大会ランバト 2/23・11名
優勝：KEN（ディズィー）
2位 カサイ 3位 ヒー

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇第19回鉄拳4大会 2/1・16名
優勝：カサタン ハァハァ（リー）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2/8・22名
優勝：まるるん（ヴォルドー）

◇第6回GGXX大会 2/19・41名
優勝：ジョーカー（ヴェノム）

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
4/6 15:00 ギタフリ9大会
4/12 16:00 GGXX大会
4/13 15:00 ドラム8大会
4/19 16:00 KOF2002大会
4/20 15:00 ポップン9大会
4/26 16:00 ガンダムDX大会
4/27 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
4/29 20:00 VF4EVO大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
3/2 13:00 第7回VF4EVO大会エリナ杯
◆参加無料、当日19:00まで受付

★芸夢'sZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
4/6 13:00 GGXX #RELOAD大会タッグトーナメント
◆参加費100円、女性無料、当日受付
4/20 13:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、女性無料、当日受付
4/26 13:30 GGXX #RELOADレディース大会
◆参加費100円、女性無料、当日受付
4/29 13:30 兎-野性の闘牌-大会
◆参加費100円、女性無料、当日受付

★タカラプラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F ☎025-240-2318
4/26 13:00 GGXX #RELOADレディース大会
◆参加費100円、女性無料、当日受付

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/rh.html
未定 17:00 ビートマニアⅡ DX8thランバト
※詳細は主催者HPを参照

★J-RAND
新潟市万代1-1-22 万代シティ第一駐車場ビル1F ☎025-241-2149
4/6 15:00 第2回GGXX大会
◆コスプレもOK!
4/13 15:00 KOF2002大会 in新潟一は俺だ!
4/18 20:00 VF4EVO-俺を観てくれSP-大会
4/27 15:00 GGXX大会-店長誕生日記念-
18:00 VF4EVO大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
4/11 19:00 GGXX大会
4/25 19:00 GGXX大会
◆参加費無料
毎水曜 19:00 KOF2002大会
◆参加費100円
※受付は18:00から開始

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076-422-1115
http://www.gamein-sanshou.jp/
3/14 19:30 GGXX大会 NEWスラッシュバトル4
3/15 19:30 鉄拳4 血塗格闘試合外伝三対三
◆勝ち抜きトーナメント三本先取、60秒
※詳細はHP参照

宮城県

★プレイランド エフワン
仙台市青葉区中央12-6-6 B1 ☎022-261-5782
4/6 14:00 GGXX大会(予定)
4/8 10:00 エフワンデー
◆内容は近日発表
4/13 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会(予定)
4/20 14:00 GGXX大会(予定)
※詳細は店頭にて

群馬県

★セイタイトー新前橋店
前橋市小相木町558 ☎0272-55-6830
4/27 16:00 KOF2002大会

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www8.plala.or.jp/arcadegame/
4/5 17:00 GGXX大会ランダム 2on2
◆チームはくじ引きで決定
4/19 17:00 KOF2002大会 ARCADE FREAK杯
◆キャラ変更不可、参加費無料
※詳細は店頭、またはHPにて

★プレビこころっこJ's店
小山市駅通り2-3-15イトーヨーカドー ☎0285-22-2814
http://www2.ttcn.ne.jp/~tasakiayumi.com/oyamapladi01.html
4/13 14:00 ポップンミュージック9大会
◆課題曲の中から1曲を選びスコアで勝負
※詳細は店頭、またはHPにて

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-27-3939
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/ddrex_party.htm
4/12 14:00 第7回GGXX大会
4/19 16:00 ストⅢ3rd大会
4/26 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNルールによるトーナメントマッチ
※詳細はHPを参照

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1 ☎0471-44-5597
4/6 17:00 VF4EVO大会
4/13 17:00 ガンダムDX水中大会
4/20 17:00 第7回餓狼伝説SP大会
4/27 17:00 ガンダムDX特殊格闘大会
毎金曜 19:00 GGXX大会ランバト
毎土曜 19:00 頭文字D走行会(夜)
21:00 ストⅢ3rd大会ランバト
毎日曜 13:00 頭文字D走行会
15:00 ガンダムDX大会ランバト

★ティックタックワールド久喜店
久喜市本町8-5-35 ファーストダッシュ内2F ☎0480-25-0510
4/27 14:00 GGXX #RELOADレディース大会
◆参加費100円
16:00 GGXX #RELOAD大会
◆定員32名、参加費100円

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-926-4448
4/12 21:00 VF4EVO大会ランバト&フリー大会
4/19 19:00 KOF2002大会ランバト&フリー大会
4/26 17:00 GGXX大会ランバト&フリー大会(仮)

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
4/5 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/12 19:00 パカパカパッションスペシャル大会
4/12 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
4/19 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/19 20:00 VF4EVO大会
4/26 19:00 パカパカパッション2大会
4/26 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表です

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
4/5 15:00 頭文字D2大会
◆コースは四絆からランダム、「インテクラ」は使用不可
4/13 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2 ランバト6th(R1)
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
4/20 15:00 第1回GGXX #RELOAD大会
◆上位入賞者には記念品を贈呈
4/27 15:00 第8回ガンダムDX 2on2
◆ステージは地上面のみ、375機体はチームに一機

★ゲームファンタジア荻窪店
杉並区上荻1-16-16 ☎03-3220-4921
4月中 ------ 格闘ゲーム「十人抜き」イベント
◆十人抜きでクレジットサービス券進呈
4月中 ------ H.O.D.Ⅲ コンプリートイベント
◆ゲームクリアでクレジットサービス券進呈
4月中 ------ バトルギア3エントリーイベント
◆エントリーキー購入の方に1プレイサービス

★キャロル
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジテンス1F ☎03-3677-7610
4/6 20:00 第2回ガンダムDX大会
◆ダブルス戦
4/13 20:00 第2回KOF2002大会
4/20 20:00 VF4EVO大会
4/27 20:00 第1回GGXX #RELOAD大会
5/4 20:00 新豪血寺一族-闘魂-大会

★立川オスロー第五店
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
4/4 20:00 第1回GGXX #RELOAD大会ランバト
◆裏トーナメントも有
4/11 20:00 第2回GGXX #RELOAD大会ランバト
4/18 20:00 第3回GGXX #RELOAD大会ランバト
4/19 18:00 ガンダム&ガンダムDXフリープレイ大会
◆参加費500円、22:00まで
4/25 20:00 第4回GGXX #RELOAD大会ランバト
4/29 12:00 プチ闘劇GGXX #RELOAD大会 3on3
◆三対三の勝ち抜き戦

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
4/21～10:00 期間限定ポップン9サービス週間
◆期間中4曲100円、5月2まで

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル1-1F ☎03-5397-9551
http://www.geocities.jp/momisage/
4/6 12:00 GGXX#リロード大会@EXC月例イベント
◆参加費無料

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
4/5 15:00 GGXX大会ランバト2nd(3R)
4/12 15:00 GGXX大会ランバト2nd(4R)
4/19 15:00 GGXX大会シングル
4/26 15:00 GGXX大会ランバト2nd(5R)
◆参加費100円、三本先取制

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
4/13 14:00 第4回VF4EVO大会 パソピ杯2003
◆45秒、三本先取
4/20 18:00 VO4EVO大会 月刊チャンピオンチーム決定戦
◆90秒、二本先取、カード必須、参加無料
4/26 19:00 バーチャストライカー2002大会 ファンタジスタ祭り
◆前後半有りの90秒X2、同点はPK戦
※エントリーは2週間前より受付、詳細はHP参照

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042-746-6876
4/19 15:00 第7回ストZERO3大会勝負の世界に曖はなし杯
◆参加費300円、大会終了後フリープレイ有り

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/index.html
毎日曜 18:00 頭文字D2大会
◆ポイント制月刊ランキング、カード必須 コースは当日指定、定員32名、参加無料

中国 四国

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

4/5 22:00 MJランキング大会
◆スコア制ランキング、第1期ファイナル
4/6 17:00 新豪血寺一族-闘婚-大会
◆トーナメント制、さっそく第1回目DA!
4/12 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
4/13 17:00 GGXX #RELOAD大会
4/16 19:00 頭文字D大会 3on3好評キンタクン杯
◆20日にも開催!
4/27 17:00 KOF2002大会
5/4 15:00 MAX音ゲー祭り大会
◆ポップン、DDRイベント

広島県

★プリッズ松永ベイボウル店
福山市柳津町1-4-10 ☎0849-33-6201
http://PURISUKI.jpn.ch

4/12 19:00 第7回ガンダムDX大会
※詳細はHP参照

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/

4/5 14:00 ポップンミュージック9大会バトルdeバトル
4/6 18:00 GGXX大会
4/13 17:00 KOF2002大会
4/20 17:00 第2回WCCF大会
◆トーナメント方式

九州 沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo

4/5 19:00 KOF2002大会
4/6 18:00 新豪血寺-闘婚-大会
4/12 19:00 ストⅢ3rd大会
4/13 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
4/19 19:00 VF4EVO大会
4/20 18:00 ガンダムDX大会
◆変則ルール予定
4/26 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
4/27 19:00 頭文字D2大会
◆変則ルール予定
5/3 19:00 KOF2002大会
5月予定 18:00 GWプライズイベント
※すべて参加費100円、詳細はHPと店頭で告知

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770

4/4 20:30 GGXX大会 3on3
4/11 20:30 VO4大会
4/18 20:30 頭文字D2大会
4/25 20:30 KOF2002大会

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

4/27 16:00 GGXX大会
◆参加費100円

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

4/19 18:30 第3回GGXX大会
◆参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705

4/18 17:00 鉄拳4大会
◆参加費100円、三本先取の五本勝負

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋21-9-1 ☎092-553-1081

4/19 17:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、キャラ固定

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

4/5 19:00 GGXX #RELOADフリープレイ
◆参加費300円で24:00まで
4/6 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、敗者復活もあり
4/13 15:00 KOF2002大会
◆参加費100円、キャラ変更自由
4/20 15:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
◆参加費100円、詳細未定
4/26 19:00 新豪血寺-闘婚-フリープレイ
◆参加費300円で24:00まで
4/27 15:00 新豪血寺-闘婚-大会
◆参加費100円、敗者復活あり
4/29 15:00 VF4EVOフリープレイ
◆参加費200円で閉店まで

大分県

★ドリームワールド
大分市中央2-8-3 ☎097-593-5224

4/13 17:00 VF4EVO大会ドリーム杯

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

4/5 20:00 CAPCOM VS. SNK2大会
◆予選リーグ、決勝トーナメント
4/12 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
4/19 20:00 第7回GGXX大会

近畿

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://ip.tosp.co.jp/_.asp?I=zap4acho&P=0

4/3 19:00 第21回GGXX大会関西ランバト
4/6 12:00 ポップン9大会
4/12 15:00 ガンダムDX大会 2on2
4/13 15:00 第30回ストZERO3大会関西ランバト
4/17 19:00 第22回GGXX大会関西ランバト
4/20 17:00 VF04EVO大会 3on3 a-choヒーコー杯
◆参加費300円

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

4/29 17:00 頭文字D大会ストロベリーバイブル竹内実生杯
毎金曜 18:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベントみおみお♪
◆600円で対戦台三組が7時間フリープレイ23:00まで
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆決勝戦はSCNサイトで動画公開!
毎日曜 10:00 ガンダムDX大会「みおみお」お見送りイベント
◆600円で対戦台三組が7時間フリープレイ23:00まで
毎日曜 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆決勝戦はHPで動画公開! 遠征者求む

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.chalenger-am.com/

4/5 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/6 16:00 ガンダムDX大会
4/12 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/13 18:00 VO4大会 byウッチー
4/19 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/20 16:00 バトルギア3 Dクラス大会
4/26 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/27 16:00 スパⅡX大会
※すべて参加無料、大会に関する詳細は店舗まで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

4/5 16:30 第16回GGXX大会
4/6 16:30 第1回ドラム8大会
4/12 16:30 第10回KOF2002大会
4/13 16:30 第19回ガンダムDX大会 2on2
4/19 16:30 第17回GGXX大会
4/20 16:30 第2回DDR EXTREME大会
4/26 16:30 第4回ストⅢ3rd大会
4/27 16:30 第13回ぷよぷよ通大会
4/29～10:00 【GW特別企画】イベント
①MJフリープレイ
◆3時間800円、ドリンク、お菓子付き
②GGXX&VF4EVOサービス設定
◆50円2クレジットサービス
③その他イベント企画中!
※すべて当日16:00まで受付、参加無料
※GW特別企画は5月5日まで

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/

4月中 9:00 追手門FREEイベント
◆チケット制、土、日、祝日に開催18:00までVF4EVOのフリーはカード必須

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476

4/13 18:00 第4回VF4EVO大会
4/27 17:00 第1回GGXX #RELOAD大会

兵庫県

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388

4/5 14:00 毎月恒例ぷよぷよ通大会
◆遠征者歓迎!
4/7 18:00 GGXX #RELOAD大会
4/19 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※すべて参加費無料

和歌山県

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559

4/5 17:00 第7回KOF2002大会
4/6 17:00 第18回ソウルキャリバーⅡ大会
4/12 17:00 第30回GGXX大会
4/13 17:00 ストⅢ3rd大会
4/19 17:00 バーチャストライカー2002大会
4/20 17:00 第19回ソウルキャリバーⅡ大会
4/26 17:00 第27回CAPCOM VS. SNK2大会
4/27 17:00 第12回兇-野生の闘牌-大会
◆定員八名、ジャッカル使用不可
※すべて受付は16:00から、参加無料

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111

4/13 20:00 頭文字D2大会
未定 ----- タイムクライシス3入荷タイムサービス
※詳細は店頭にて発表致します

中部

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎0054-284-0099
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/4072

4/19 19:00 第1回VF4EVO大会
4/20 15:00 第2回VF4EVO大会

長野県

★レィディビートル
松本市中央区2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle

4/5 18:30 ストⅢ3rd大会 in闘劇リベンジ
4/12 18:30 第1回新豪血寺一族-闘婚-
4/26 18:30 GGXX #RELOAD大会
-ロボカイ大暴れの巻-
※詳細はHP参照

新潟県

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737

4/5 14:00 ポップン9大会
4/6 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
4/12 14:00 GGXX #RELOADレディスー大会
◆女性限定
4/13 14:00 GGXX #RELOAD大会
4/18 20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
4/19 20:00 ガンダムDX大会 2on2
◆機体は中コストまで
4/20 20:00 ストⅢ3rd大会
4/26 14:00 ゴールデンウィークGGXX #RELOAD大会
4/27 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
4/29 20:00 ストⅢ3rd大会ランバト 2003
◆ランバト初回順位決定戦

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX
03-5433-7212
MAIL
location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

39

Joystick Troopers

■プロフィール■

んて出しませんから安心して下さい!!

すごく幸運な試練だと思うんだけど？

思想なきリアルはリアリティ皆無

デモムービーしか見ていないくせに『F-ZERO AC(仮)』に対する期待がパンパンに膨らみまくっているドラゴンです。ムチャともいえるスピードやコースレイアウト、垂直に近い斜面を登っていくシーンを見て『パワードリフト』を思い出した。AM2研のタイトルなのに一般的には全然評価は高くないが、個人的には忘れられないタイトルだ。スプライトの塊が生み出すド迫力、短いコースをマッドマウスのようにクルクルと回る小気味よさ。デモのインベタで走るシーンを見て、さらに妄想には拍車がかかる。しかも、このご時世に稼働筐体だって！ AM2研の直系であるアミューズメントヴィジョンが『F-ZERO AC(仮)』を開発するのは、あえて言おう、必然であったと！

妄想終了。

去年の話だけど、ロケテストで『バーチャコップ3』をプレイした。バレットタイムの導入でガンシュー特有の「当たらないイライラ」が減ったおかげで、遊びやすさがグッとアップ。グラフィックはハードパワーのせいかシリーズ中最強で、一言でいえばリアルに尽きる。

しかし僕は、この「リアル」に違和感を感じてしまった。不法侵入、強盗、破壊活動、こちらへ向けての殺傷を目的とした発砲(プレイヤーの命はLIFEとして表示される)。正直、あっちはムチャクチャしてんのに、こっちは相手の息の根も止められない豆鉄砲かよ！と思ってしまったわけ。表現として、ヤツらはブッ殺しにきてんのに、こっちは敵を倒しても消えるだけ？ 老若男女が楽しめるアーケードゲームだからこそ、表現としてはコレがギリギリの選択だろう。徹底的にリアルにしてしまえば、現実と虚構の区別がつかない皆さん(自称ジャーナリストとか自称市民派政治家とか)を逆撫でするような要素がタップリ。しかし、このオブラートに包まれたような、配慮しすぎた表現に違和感を覚えたのは僕だけだろうか。

A・シュワルツェネッガーの映画『ラストアクションヒーロー』を思い出した。肉体派アクションスターが悪者をブチのめすヤツだが、血しぶきや暴力描写は徹底排除したおかげでレーティングには引っかからなかった。小学生も一人で観られます!! 結果はどうだったかって？ 劇場は閑古鳥が鳴き、配給&製作会社が嘆くほどの不入りでした。だって皆がシュワに期待していたのは、徹底的に排除された要素そのものだったからだ。

「日本のビデオゲームは世界一過激だ」とマイケル・ムーアは言った。ゲームを買うのに身分証明書の提示を求められるほど年齢制限が厳しいアメリカ人が言う「過激」とは何なのか。リアルを突き詰めれば、当コラムの元ネタでもある『スターシップトゥルーパーズ』のような手足首チョンパの死屍累々は、残虐を通り越してギャグになってしまう。それが笑い話にならなかったのは、残虐表現の裏に隠された作家性(これは思想と言ってもいいだろう)がズシンと立っていたからだ。

ただ残酷なモノが見たければタイから死体満載の週刊誌『アチャヤーガムー』を取り寄せればいいし、ネットで検索して『CHILLER』でも遊べばいい。レーティング問題を、全年齢から"全人類"へ拡大して考えると、宗教をモチーフにした要素ゆえに起きた『格闘超人』の回収問題は、日本ならではの「過激さ」が引き起こした。日本版には問題となった表現はカットされているのに！ 安易な発想や無知が起こした悲劇。言葉が厳しいが、思想性皆無の姿勢こそハザードの引き金になった。先のムーアの発言は、まさにそこを突いている。

安易なリアリズムや、グラフィックパワーに任せているゲームが『CHILLER』や『格闘超人』の回収騒ぎを笑えるのだろうか？ あらら、「[illegible]ましたねー」なんて対岸の火事のように考えているのなら、日本のビデオゲームに未来は無い。臭い物だけにフタをしているなんて、オブラートに包むこととどう違うというのだろうか。

ハードパワーによって、リアリティはお手軽に表現されていくだろう。それは当たり前の進化だ。しかし、そのリアルを生み出すのはソフトとしての人間だ。実際に開発する人間のスキルではなく思想が問われる時代。これは創る側と遊ぶ側にとって幸運な試練だと思いたい。[illegible]、そんなゲームを遊んだことはないんだからね。

編集者談！ ゲームがゲームであるがゆえの原点って、あくまで「ゲームだから」で許される側面を内包しているからなのかも。痛みを痛みとして感じさせない、過激さをソフトにしてしまう表現が許されているからこそ「ゲームであり続けられる理由」なのだろうか。ただ、そうなると「だったらそれがゲームの限界なのか!?」って言われそう。自分的には決してそんなことは無いと思いたいが……。

「麻雀ゲーム特集」と題して「セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.」、「HI☆PAIパラダイス」、「雀・野王の翼 ～山県麻雀編～」の3タイトルをご紹介する。これを機会に麻雀ゲームにハマってみてはどうかな?

豪華でゆったりとしたスペースを確保している筐体からは本格的な四人打ち麻雀の雰囲気が伝わってくる。カードには登録した名前とアクセスコード記入される。

セガ四人打ち麻雀 MJ™

SEGA THE 4 PLAYERS MAH-JONG MJ

対戦相手は全国だ!

Text ももやん

セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.
- ■メーカー:SEGA-AM2/セガ
- ■ジャンル:通信対戦麻雀
- ■操作方法:専用ボタン
- ■稼働日:2002年3月26日から順次稼働
- ■使用基板:NAOMI

一風変わった入力デバイスと、「VF.NET」で培ったカードシステムを採用することで話題となった麻雀ゲーム『セガ四人打ち麻雀MJ』(以下MJ)が、ついに全国ネット対戦対応となったのだ!

日本全国の「MJ」をリアルタイムでつなぎ、全国の猛者たちと対戦可能になり、自分の雀力を全国民相手に試す時だ。

また、カードを作って自分のデータを残せば、全国ランキングやイベントに参加も可能になるぞ。きっと「MJ.NET」も加熱するだろう!

全国のオンラインイメージ

全国の店舗

店舗A　店舗B　店舗C　店舗D　その他の店舗

↓

全国から四人がランダムで選出

↓

ライブ中継

全国対戦を選んだ場合、自分の居るA、B、C、D店舗以外の全国各地から、対戦相手が決定する。また、対戦相手が四人集まらない場合は、CPUが面子に入る。

対局中のプレイヤーが特定条件を満たすと、ライブ中継が行なわれる。

※対戦相手の手配は表示されない。

全国に散らばる各店舗の腕自慢といつでも卓を囲むことができるのだ

リアルタイムネットワークにより、全国対戦が可能だ!!

ネットワーク対戦にパワーアップしたことで、新機能もいろいろと追加された。「MJ」の特徴でもある、カードを使ったキャラクターカスタマイズにも、新アイテムが数多く追加。また、ゲーム中の演出面もパワーアップし、アガリによって、ド派手な演出も用意されている。

アイテム追加で、マイキャラの飾り付けもより楽しくなったぞ

アガリの手によって、演出も変わるらしい。役満神もいるとか…

さらに全国ネットワークの特性を活かしたイベントも用意されているので、ドラの数やSCOREを競ったりできるようになったぞ。

ネット対応だからこそ、全国規模のイベントも盛りだくさん!

MJ情報はまだまだ続くぞ!

「MJ」やってみませんか!!

ネットワーク対戦が可能になったことで、『MJ』に興味を持った読者も多いのでは？　ここではMJメンバーズカードの作成から操作方法、全国ネット対戦までの流れを簡単に紹介しよう。これを読んだら、すぐさまゲームセンターへ行ってMJデビューだ！

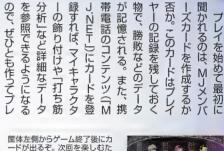
これが、「MJ」専用コンパネだ！

カードを作って『MJ』に名を残せ！

プレイを始めて最初に聞かれるのは、MJメンバーズカードを作成するか否か。このカードはプレイヤーの記録を残しておく物で、勝敗などのデータが記憶される。また、携帯電話のコンテンツ「MJ.NET」にカードを登録すれば、マイキャラクターの飾り付けや「打ち筋分析」など詳細なデータを参照できるようになるので、ぜひとも作ってプレイしてほしい。

カードを作れば、『MJ』を何倍も楽しめるのでみんなで作ろう！

カード作成の過程では名前の登録、キャラクターの選択があるが、どちらも「MJ.NET」を利用することで、随時変更可能。漢字の名前も登録できる。

作成したカードは、ゲーム終了時に左側のスロットから出てくるので、忘れずに持ち帰ろう。

筐体左側からゲーム終了後にカードが出るぞ。次回を楽しむためにも、忘れちゃだめだぞ!!

キャラクター選択画面。「MJ.NET」を使えば変更もできるぞ！

『MJ』ルールを覚え、全国へ挑め!!

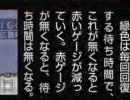
カード作成が終わったら、「全国対戦」か「店内対戦」かを選択しよう。せっかくネットワーク対戦版なのだから、積極的に全国対戦を選んでほしい。全国の強者たちが君を待っている。同じ店内にいる友だちと対戦したい場合、店内対戦を選べば同じ卓を囲める。みんなで一緒に楽しくプレイしよう！

TIMEのルールを覚えることは、とっても重要だぞ。

次にTIME制を選択するのだが、ここが『MJ』独特のルールなので注意が必要。点数ではなく持ち時間でゲーム終了が決まるのだ。「TIME OVER有り」「TIME OVER無し」でゲームオーバーの条件が異なるので、自分に合ったTIME制を選択しよう。詳しいルールは、右参照のこと。

卓上をよく見ると店舗名が明示されているのだ。

「TIME制」どっちを選ぶ？

緑色は毎回回復する待ち時間で、これが無くなると赤いゲージが減っていく。赤ゲージが無くなると、待ち時間は無くなる。

■TIMEOVER有り

局終了時にTIMEが無いとゲームオーバーになる。点数の増減でTIMEも増減するので気を付けよう。

■TIMEOVER無し

局ごとにTIMEが回復し、TIMEが無くなることでゲームオーバーになることはないので安心だ。

チャットボタンを使ってあいさつ!!

シフトボタンを押しながら牌ボタン（A～L）を押すことで、簡単な意思表示が可能。メッセージ内容は、この表を参考にしてほしい。「MJ.NET」を利用することで、メッセージ内容を変更することも可能だぞ。

シフト+Gでできる「よろしく」は、基本なので覚えておこう。

ボタン	メッセージ
A	よし
B	そうきたか
C	オリないよ
D	打ち勝ってみせる
E	いまいちかな
F	すいません
G	よろしく
H	いい感じだ
I	間違えた
J	やられた
K	ちょっと考えさせて
L	すいません　途中抜けします
M	席情報
N	対戦相手情報

操作を覚えて、快適プレイ!!

『MJ』には、いくつかのゲーム進行をサポートする機能もついている。「鳴き無ボタン」を押しておけば、鳴ける状態をキャンセルして自動的に次に順番を回してくれるぞ。またリーチした状態で、もう一度リーチボタンを押すと、オートリーチ状態になる。アタリ牌以外は、自動的に捨ててくれるのだ。

なお、シフト+牌ボタンで、簡単なメッセージを表示することも可能。詳しくは左を参照にしてくれ。

鳴き ON／OFF

鳴く必要が無い場合、このボタンで押して素早く番を回そう。

オートリーチ

オートリーチを使えば、無駄な時間が短縮され快適なプレイができる。

チャットあいさつ

シフト+牌で、簡単な挨拶も可能。でも、絶対マナーは守ろう。

シフト+チー（又は、ポン、カン、リーチ）は、対戦相手の詳しい情報を見ることもできる便利機能。

気分は、「THE われめDE ポン」？

『MJ』の空き待ちをしている間や、『MJ』を十分満喫した後は、大画面のライブモニターに注目してみよう。このライブモニターには、過去の名リプレイや、ライブ中継が表示されるのだ。手牌の手元を映す映像は、まさに某麻雀番組。これで井出プロが解説してくれれば、言うこと無し。タレントになったような気分でプレイできる！　また、全国のスコアランキングなども流れるので、チェックしておこう。

君の対局ももしかしたらライブ中継されるかも。

全国スコアランキングなどの情報も見逃すな。

「MJ.NET」でいろいろ遊ぼう！

J-スカイ、i-モードが使える携帯電話から「MJ.NET」にアクセスし、MJメンバーズカードのアクセスコードを登録しよう。これで『MJ』をより一層楽しむための「MJ.NET」に参加することができるのだ。この「MJ.NET」に登録すると、さまざまな楽しみがあるぞ。例えばゲームプレイで貯めた賞金（仮想マネー）でアイテムを買い、マイキャラクターを飾り付けたり、賞金やアイテムが手に入るのミニゲーム「サイコロ街」が遊べたりできるのだ。『MJ』で個性を引き出すために、「MJ.NET」は欠かせないぞ。

仙人の庵…その門をくぐる

■問題
「イカサマなしの天和。できる確率はどれぐらいだと言われている？」
1 7万分の1

ミニゲーム「サイコロ街」で賞金やアイテムをゲットしよう。

「MJ」の対戦中に表示される宝箱で、アイテムを手に入れることができるぞ。

アイテムを装着れば、目立つこと間違いなし。

一番星商店

「服にカツラに装飾品。オシャレにキャラを飾りましょ♪」
所持金
13004G

ショップでアイテムをゲットして飾り付けよう！

MJポケット

MJポケットとは、「MJ.NET」のコンテンツの一つで、ミニ麻雀ゲームのこと。一日一回だけ東風戦の結果をサーバーに送ることができ、優秀な成績はランキングに掲載。獲得した得点により、賞金がもらえる仕組みなのだ。

一日一回MJポケット。しかもMJポケットを遊び込んだ人へのプレゼントも。アイテムも存在するらしい。高成績を収め、賞金やアイテムをゲットしよう。

月浪学園麻雀部にようこそ!!

新スーパーリアル麻雀シリーズ

Hi☆Pai パラダイス

新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス

■メーカー：アルゼ／セタ
■ジャンル：麻雀恋愛シミュレーション
■操作方法：麻雀コンパネ
■発売日：今春発売予定
■使用基板：専用基板

ライター：福田サクテル

16年の長きに渡り、麻雀ゲーム界に貢献してきたスーパーリアル麻雀シリーズ。その最新作である『Hi☆Paiパラダイス』の情報を、ギャル満載で紹介していこう。

麻雀と恋愛の必然コラボレーション

ストーリーモードの目的は、月浪学園麻雀部の美少女部員と麻雀勝負をし、好感度を上げて仲良くなること。

今回は、恋愛対象となる5名のヒロインの中から、一人をクローズアップしていこう。私情の介在なき厳選なる抽選の結果、選ばれたヒロイン。それが……この娘だ!!

彼女と共に歩むストーリーモードは、2部構成になっている。月浪学園麻雀部への入部をかけた「学園麻雀編」、そして学園編で一定の条件をクリアすると、夏の海が舞台の「合宿編」となっている。

とってすか、お客さん！ 趣味は一人旅。その一人旅に、影から追尾していきたくなるよーな美少女やないですか。

今号のイチオシギャル

麻宮 桜（あさみやさくら）

麻宮桜オフィシャルプロフィール

●生年月日：6月9日　●星座：双子座　●年齢：17歳
●血液型：AB型　●クラス：2年A組　●身長：163cm
●体重：46kg　●趣味・特技：一人旅
●3サイズ：B・79cm／W・56cm／H・83cm
●好きなもの：珈琲（ブラック）　●苦手なもの：ゲテモノ料理
●CV：山下 亜矢香
☆一帆と親友のクールビューティー。2年A組の学級委員である。

このタイトル画面が恋の扉。キミの雀力と、情熱がマスターキーとなっているぞ！

明るく甘えんぼうな後輩

妹尾 小梅（せのおこうめ）

●生年月日：4月4日　●星座：牡羊座　●年齢：16歳
●血液型：O型　●クラス：1年B組　●身長：152cm
●体重：43kg　●趣味・特技：お菓子作り
●3サイズ：B・74cm／W・57cm／H・80cm
●好きなもの：牛乳　●苦手なもの：炭酸ジュース
●CV：こおろぎ さとみ
☆一帆たちの一年後輩。意外としたたかな一面もある。

無敵のメインヒロイン

梁井 一帆（やないかずほ）

●生年月日：9月20日　●星座：天秤座　●年齢：17歳
●血液型：A型　●クラス：2年A組　●身長：161cm
●体重：48kg　●趣味・特技：クレーンゲーム
●3サイズ：B・86cm／W・58cm／H・88cm
●好きなもの：キウイフルーツ　●苦手なもの：辛いもの全般
●CV：後藤 邑子
☆主人公とは同級生の、実に王道を行く美少女。

桜女史との
ドキワク麻雀恋戦記

恋の炎を役満に宿し――雀卓対面の君に届け。淡いコイバナが展開するストーリーモードを紹介しよう。もちろん、桜さんと一緒にね！

ここ月浪学園に転入した俺（主人公）は、麻雀が強い上に男前。今のところフリーなので、恋の整理券を絶賛配布中さ。女の子の居る部活に入部して、恋の両面待ちにならんとす、フフ。

愛の気配をサーチし、麻雀部の門をたたく。そこで、やまだかつてない（死語）天使と、俺は出会った。彼女の名前は麻宮桜。転入して来たばかりですが、ずっとアナタを見ていた系！　そして、これから先もずっと－

そんな麻雀美人から、唐突に勝負を挑まれた俺。これってプロポーズなのかい、おシャイさんだこと☆　桜さん隠さず見せてよ、君の麗しき捨て牌をっ。でも俺は捨てないで！

ついに俺の思いか桜さんにリーチした、というかリーチされとる！　でも最高さ、マイジュテーム。その眼鏡の照かりっぷりは、次の闘劇で優勝を狙えるクラスだよ！　俺だけに浴びせてよ、眼鏡が生み出す光の芸術を！

ああ、最愛の君に勝ってしまった。でも、僕の心は君の魅力に負かされっぱなし－　このアガリ役の隠しメッセージは二萬と四萬で「君はう2く4い（美しい）」だよ！

俺の情熱で、桜の表情はとろけるチーズ……つーかものすごい表情でにらまれてますが。だが、それがイイ！　その美しさをたたえて、「にらみ小町」と呼んでいいかな？　いいとも－－

そして、いい感じになったと思われる俺たち（と麻雀部メンバー）は合宿へ。Oh！　眼鏡を取った君は、まさに可変形モビルスーツ。破壊力が何十倍も増したようさ！　僕は海よりも深い愛を君にささげるよ！　このロマンスの続きは……ゲーセンにて！

シリーズ初の雀獣!?　ポテ吉

知能が高く、小梅の麻雀を見ているうちにルールを覚えたオスのゴールデンハムスター。この子も麻雀を打つのだろーか。

ゲームオーバー画面にも登場するマスコット的存在。ゲーム中にもちょろちょろ出るよ。

勝ち抜きモードも Paradise!!

ランダムに選ばれるヒロインたちと対局するモード。連勝数の記録で競うので、わずかなミスも許されない。集中して挑もう。

イカサマ技や便利アイテムなどは一切無し。麻雀ゲームの部分を楽しみたい人は、当然勝ち抜きモードを選んだ方がいいだろう。

次々に現れる美女たちとのガチンコマッチ。麻雀部部長のみづきは、「さすがはリアル麻雀シリーズ」とうならせる異常な強さのはず！

ドジっ子新米教師×泣き虫

橘 美和（たちばなみわ）

●生年月日：11月27日　●星座：射手座　●年齢：25歳
●血液型：B型　●クラス：2年A組担任　●身長：165cm
●体重：49kg　●趣味・特技：合気道
●3サイズ：B・89cm　W・58cm　H・88cm
●好きなもの：宇治金時　●苦手なもの：生け作り
●CV：土屋 実紀

古典を担当する女性教師。麻雀部の顧問でもある。

姉御肌な麻雀部部長

遠野 みづき（とおのみづき）

●生年月日：6月27日　●星座：かに座　●年齢：18歳
●血液型：A型　●クラス：3年B組　●身長：166cm
●体重：48kg　●趣味・特技：スポーツ
●3サイズ：B・88cm／W・57cm／H・86cm
●好きなもの：チャーシューメン　●苦手なもの：高級レストラン
●CV：中山 さら

褐色のボディーカラーが魅惑的な、ボーイッシュなギャル。

間違えないで——あなたを狩るのよ

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編

AOUアミューズメント・エキスポでも大人気だった
『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』
今回もプレイヤーキャラとなるZOOのメンバーを、その特殊能力と共に紹介するぞ。コミックス7巻では山城麻雀編は完結しているが、アーケード版『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』はまだ……

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発売日：今夏予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：福田サクテル

麻雀楽園対策! ゲーセン麻雀列伝!!

※注：ゲームロゴ・画面写真などはすべて開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

キャラクター&特殊能力紹介

キャラ紹介の第二弾は、「山城麻雀編」にZOO側の打ち手として登場したキツネ・シャモアの天才コンビと、前作で最強キャラの呼び声も高かったジャッカル、そしてZOOの古株チャップマンを紹介!! どうでもいいけどキツネは中学生に見えないよね!

シャモア（滝沢 隆史）

誇り高き冷徹

……られっ放し……。アーケードで一花咲かそう。

……直後は配牌が良くなる。

キツネ（加藤 優子）

揺るがぬ直感

……切るほどの情熱的（というか無茶）な一面も……

……連荘を狙おう!

ジャッカル（久保 明）

挑発する闘争本能

……な美少女でZOOを代表する武闘派（笑）。

……みてもとにかく上がれ。

チャップマン（馬場 泰悟）

見据え切る未来

……ターを持っているが、その腕前は……謎。

……くなりたい人にオススメ。

兎イラストコンテスト

- 「伊藤 誠」賞……1名
- 「竜」賞……3名
- 「アルカディア」賞……1名

締め切り迫る!! 2003年4月18日（金）必着

山城麻雀編 登場キャラ当てクイズ解答!

3月号で出題した登場キャラ当てクイズの正解を発表するぞ!

山城側の打ち手として登場するのは左の四人だ! 君の予想は当たったかな? 正解者の中から抽選で『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』販促用ポップに伊藤先生のサインを入れてプレゼントするぞ!!（当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます）

山城側の打ち手として登場するのはこの四人。各自の能力については続報で紹介しよう。

兎の耳寄り情報
「兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編」を紹介するにあたり、担当編集のOJAはコミックス全巻そろえ、今では毎月1日・15日に発売している「近代麻雀」も「兎」読みたさに購読するようになっているとか……。新展開に突入したZOOメンバーの活躍を知りたい人は要チェックですよ!

引用：兎　うさぎ[－野性の闘牌－]（竹書房刊）

出来たよ、見苦しく生き延びる覚悟が…!!

ファンタジーRPG調
AOU2003アミューズメントエキスポリポート

――時は2003年2月
今年もまた娯楽産業の夢と勇気と友情が集うイベント
AOU2003アミューズメントエキスポが開催された
このAOUエキスポには伝説がある
各地のメーカーブースを取材し
とりあえずそこに隠された宝をそろえると
どんな願いも一つだけかなうという伝説が――
……あったりなかったり
こんな夢物語に、アルカディアのならずものたちが挑む
ぶちぶち、ちくわだ、さくてる
この三人は読者投稿ページ「A-Fro」の担当ライター部隊
アフロズの工作員である
彼らの願い、それは「A-Fro」の増ページ
果たして、彼らは無事AOUリポートとともに隠し
アイテム回収を達成し
悲願の「A-Fro」増ページ叶えることができるのだろうか？
AOUと「A-Fro」の未来を賭けた戦いが今、はじまる……

AOUクエスト

長老「おお、よくぞ参ったならずものたちよ！」

願いをかなえるためのアイテムは、このAOUエキスポの中に隠されており、各ゲームをリポートすることにより、見付けることができるというシステム(仕様)になっている。もし、自分たちの願いを編集者に伝えたければ、歩みを止めるでないぞ。どんなメーカーにも立ち向かってゆけ、アフロズ！

……ということでAOUアイテムを手に入れろ！

見参！ 無法ならずもの部隊アフロズ！

ボケ殺し　さくてる

おいらボケを殺しまくるサクテルだっ！夜露死苦！

「A-Fro」の総合管理を担当する。最近はA-Fro会議での調停役が多い。どんなボケも通用しない。

賢者　ちくわだ

私はちくわだ。ラヴ&ピースがモットーの自信過剰賢者。

アフロズの新米にて真打ち。根っからの硬派シューターだが、ギャルゲーも得意なのか。

おやっさん　ぶちぶち

ぶちぶちだけどさ、なんでここにいんだろ。酒とつまみは？

読者投稿コーナー「A-Fro」を手掛けるアフロズの王。目を通した読者投稿は億単位だ。

港町［サミー］

業界に新風を吹き込む「アトミスウェイブ」で勝負するサミー。海外をも視野に入れた営業展開は、まさに世界へ開かれた港っつーところかな。俺が思うに。

アトミスウェイブはなかまをよんだ！

イルカ搭乗型アクションゲームの「ドルフィンブルー」。横スクロールは久しぶりか？

汎用性が特徴のアトミスウェイブ。合計6タイトルが出展されていた。

「とれとれ！寿司」があらわれた！

鮮度	900
魚度	890
回転指数	950
江戸っ子度	750

つまりは回転寿司をモチーフにした落ち物パズルゲーム。落とす寿司をある程度自分で決められるのがポイント。寿司をドカドカと積んで、適当に起爆させても勝てる。CPUの難易度がステキでした(AOUエキスポ仕様!?)。

アトミスのたまをてにいれた！

「GUILTY GEAR X Ver1.5」があらわれた！

ギルティ度	999
4ボタン度	900
[illegible]し度	――※
海外度	256

※計測不能

海外向けタイトルのため国内販売の予定はない。使用ボタンは「GUILTY GEAR X」のリニューアルということで、4ボタン。やはりダストボタンが無いのは今となっては違和感を感じた。が、触ってみるとやっぱりギルティでありそこは安心。

「DEMOLISH FIST」があらわれた！

ボコリ度	770
爽快感	830
悪魔指数	925
堕落度	752

イケル！　これすごくイイよ！

奥行きのある横スクロール格闘アクションゲーム。プレイヤーキャラは基本的に肉弾戦で、大量の敵をなぎ倒していく。100ヒットを超えるであろう連続打撃技は、一度決めると病みつきになるスマッシュ感。登場キャラクターはどいつもこいつもダークで尖ったセンスを完備。全体的に退廃的な世界が見事に形成されている。個人的に、アトミスウェイブタイトルの中で、一押しの作品、発売は2003年予定だ。

冒険の書 ぶちぶち

厳密に言うと、私は田渕健康っぽい福田なんです。名前だけ好意で貸していただきました。でも、田渕健康が「DEMOLISH FIST」をプッシュしていたのは本当。もう少し手直ししただけで、かなりいいゲームになるであろうと語っていた。AOUエキスポの反応を受け、「DEMOLISH FIST」がどう生まれ変わるのか？　今から楽しみでありますね。

ネバーランド【ナムコ】

空想してから寝る習慣がついた大人たちのベース、それはいつでもナムコですよ。今回ナムコで一番輝いていたタイトル……それはコレ！　究極の鬼ごっこは、やっぱりカーチェイスだと思うんです。

「TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCE-MENT」があらわれた！

コップ度	820
ケイドロ指数	976
東京美人度	765
震度	M8.9

左のマスクド刑事はイメージです。本当はパトカーに乗車して、犯人の車を追うゲームなのだ。

東京の街を舞台にして、逃走する犯人をパトカーで追跡するカーチェイスゲームである。激しくムーヴィングする稼動筐体が荒々しくてステキ……。プチ攻略すると、追走するだけでは、身柄の拘束は困難。別ルートから先回りして、現行犯逮捕してやるのがコツだ。

過剰なほどガッコンガッコンと揺さぶられる筐体。ちなみに今回は参考出展だった。

コップ(?)をてにいれた！

倭の国【カトウ製作所】

またまたちくわだです。『三味線ブラザーズ』をひっさげ、AOUエキスポに現れたのが、カトウ製作所。日本が誇る古典芸能を、世界に知らしめる時は今！　僕と一緒に頑張りませんか？　カトウ製作所のみなさん！

流れるオブジェクトに合わせて弾くという点は数ある音楽ゲームと同じ。

AOUエキスポ出展バージョンは、占有面積がかなり大きい。大型筐体の名にふさわしいサイズだ。

『三味線ブラザーズ』があらわれた！

兄弟指数	823
ブラザー度	970
シスター度	684
三味線比	5：7

入力デバイス（三味線）は軽い。ひ弱な方でも余裕で扱うことができるだろう。

伝統芸能の三味線をモチーフにしているゲームだが、その操作は実にカンタン！　棹の三カ所のうち指定される場所を指で押さえつつ、バチで弦を思うようにかき鳴らすだけ。

その単純さとは裏腹に、粋でイナセなモダンアレンジがされた楽曲のおかげか、演奏の爽快感と見た目のカッコよさはまた格別！　今回は参考出展だが、だれでも吉田兄弟か上妻宏光かといわんばかりに輝けること間違いなし！　これからのトレンドは三味線だ！

ハアー!!!

三味線

シャミセンのこころをてにいれた！

注：手に持っているのはハリセンです。

冒険の書 ちくわだ

うっす、ちくわだです。脱獄者のコスが似合ってると言われてヘコんでます。まぁそんな些細なことは置いといて、今年のAOUはかなり充☆実でしたね。特に私の大好物であるシューティングとガンシューが豊富で、僕ァ春からここに住みたいよママン！　と言わんばかりに閉会まで遊び呆けました。500mlコーラも通常価格150円で飲めたし、AOU最高ッ!!

「クイズマジックアカデミー」があらわれた！

難易度	ピンキリ
まじかる指数	999
学力	向上の可能性大
カンペ	不可

前代未聞の全国オンライン対戦クイズゲーム。e-AMUSEMENTを利用して、全国のプレイヤーからクイズの対戦相手を探す、出題データを定期的に供給できる、など画期的なシステムが多数導入されている。プレイヤーは、魔法学校マジックアカデミーの修練生という設定。キャラクターや学園のグラフィックは、魔法の世界に合わせて淡いタッチで統一されている。クライアントユニット(プレイヤーが座る筐体)のカラーリングはブラウン。どことなく学校の机を連想させる雰囲気だ。これなら勉強、ではなくクイズも集中して解けることだろう。

操作系は、画面に触れてクイズの答えを選択するタッチパネル方式。素直に新鮮な感覚であります。レッツタッチ！

ブースもファンタジーな作りになっていて、いかにもアカデミーという雰囲気が満載だったぞ。

これがAOUエキスポのコナミブースで配られた「クイズマジックアカデミー」のエントリーカード、STUDENT PASS。生徒手帳をイメージしたデザインになっている。これをコントロールパネルのカードリーダーに差し込み認証を行なう。

オンライン都市【コナミ】

e-AMUSEMENTの普及とカードシステムの成功により繁栄を極めんとする都。AOUエキスポでは、二種類のカードを使用する「r.p.m.RED TunedCarChampionship」を大プッシュ。そんなおいらもプッシュして。

「r.p.m.RED TunedCarChampionship」があらわれた！

最大8人までがレースに同時参加できるドライビングゲーム。プレイヤー情報を収めた「エントリーカード」と、全セッティング情報を収めた「マシンカード」の二枚のカードを使うと、より遊びの幅が広がる。レースと同等にこだわりを感じるのがチューニング。現実の車のように細部(ボンネットの中まで！)をイジれるので、カーマニアにはたまらないシステムだ。

カード発行ユニットで二枚のカードを購入しよう。購入するなら二枚同時だよね。

マニア度	900
カード増加率	急上昇
リアリティ	999
実況度	850

プレイヤーが座る筐体には、カードスロットがしっかり二つ用意されているぞ。

これがエントリーカード！

こっちがマシンカードだ！

なんと、ゲーム中でマシンの色を変更した場合、カードイラストのカラーも変わるのだ！

「WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003」があらわれた！

世界指数	900
サッカー度	MAX
カー度	573
アーケー度	573

昨年9月に、家庭用ソフトで大人気の『実況ワールドサッカーウイニングイレブン』のアーケード版が発売された。今作は、そのe-AMUSEMENT対応版と考えていいだろう。全国リーグであるe-マスターリーグが実装されたぞ。

きゅうきょくまほうコナミルクを覚えた！

ーエピローグー
ちくわだ「ついにそろいましたね、わっしゃっしゃ。」
ぶちぶち「あ、あとはこの剣に全アイテムをセットし、願いを唱えるだけだ。俺の願い、さ、酒を――じゃなくて、A-Froの増ページ――」
さくてる「ぬぉー！ 次々号の漢血寺ファンページ闘爆伝説をカラーにしてくれー！ 最終回くらいカラーでやりてー！」
ちくわだ「スケジュールでは、すでにカラーページ組まれてるじゃないすか！」
さくてる「……ええ!? マジですか!?」
ぶちぶち「貴様アアアー!!」
………その後さくてるがどうなったのか知る者はいない……

すでに時期を逸した感のあるAOUリポートですが、なんたらクエストのテクスチャーをかけることで、どうにかメタモルフォーゼしたかと思います。やりきった(きっぱり)。つーか、やはりショーでしか体験できない作品が多々あるので、会場に足を運べる方は、何を置いても参加することを強くオススメしたい。アーケード業界の先が垣間見えるぞ。

注意：この物語はすべてフィクションです。各タイトルの部分に表示してある各パラメーター、アイテムは編集部独自に作り上げたモノと見解です。

メダルゲーム＋パチンコ＋麻雀＝ボール雀三國志！

メダルゲーム、パチンコ、麻雀の面白さが三位一体となった「ボール雀三國志」は楽しさ満載！　狙った牌をツモって大役満を上がれ!!

ボール雀三國志™
BALL-JONG SANGOKUSHI

ボール雀三國志
- ■メーカー：昭和技研
- ■ジャンル：シングルメダル
- ■操作方法：専用コントロールパネル
- ■発売日：2003年3月（稼働中）

Text：メダル部K

今回紹介するのは、昭和技研が開発した新感覚メダルゲーム「ボール雀三國志」だ。
本作の特徴は何といっても、メダルゲームに「麻雀」と「パチンコ」という2つの娯楽の王様を上手く融合している点だろう。これでメダルゲームファンだけでなく「麻雀」ファン、「パチンコ」ファンもゲームセンターに行く理由が増えたってもんでしょ。
遊び方はとっても簡単。麻雀の役が完成するように、盤面上部からパチンコ玉を落とし、狙った牌をツモるのだ。
といっても狙った牌に玉を落とすのは簡単じゃない。パチンコ特有のクギによって玉があっちこっちに跳ね回るのだ。盤面が持つクギのクセも読めるようになれば、君はもういっちょ前の「ボール雀鬼」といえるだろう。

役満を成立させれば[illegible]ゲットできる……けど、コレがなかなか難しい（涙）。本日の成果はイッツー！

玉を落としてツモって上がれ!!

各部名称と機能

1 連荘表示
連続で上がることで点灯。3回連続で上がればボーナスゲームが始まる。

2 ボール落下位置
この赤いランプの灯った「ボール落下位置」を左右に動かして、狙った牌に玉を落とすのだ。

3 WARP入り口
ここに玉が入ると「④WARP出口」から玉が出て来るぞ。これを利用しないと狙いにくい牌もあるぞ。

4 WARP出口
「③WARP入り口」に入った玉が出てくる。「⑤チューリップ」の下にある牌を狙うときは「WARP入り口」→「WARP出口」のWARPを利用することをオススメする。

5 チューリップ
ボーナスゲーム中のみ玉を入れることができる。1玉枚にメダル10枚が払い出される。3回連続上がり、役満上がり、大役満上がりのいずれかでボーナスゲームスタート。

6 ツモ牌ポケット
各牌にポケットがあり、玉がポケットに入った牌をツモる。いかに狙った牌に玉を落とせるかが勝ちにつながる。

7 ドラ牌表示
点灯している牌がドラになり、手配に入っていれば、1枚ごとに1翻が付加される。

8 手配
現在自分の手元にある牌。この中から不要牌を捨牌して上がりを目指す。

A 「捨牌」ボタン
不要な牌はこのボタンで「パシッ」と激しく打ち捨ててしまおう。

B 「ボール発射（ツモ）」ボタン
ボタンを押せば玉が発射されるぞ。ボール落下位置を調節してボタンを押すのだ!!

C 「ボール落下位置調整」ボタン
すべてのキモ。この落下位置の調整がノーテンと役満を分ける!!

D 「カン」ボタン
同じ牌が四つ集まったら「カン」できるぞ。ドラが増えればいいね～。

E 「ロン」ボタン
役がそろって上がれるようになると牌が点滅！　ビシッと上がってやれ!!

F 「ラストチャンス」ボタン
テンパイ時は「ラストチャンス」で三回ツモを増やせる。

G 「BET」ボタン
メダルを投入して「BET」ボタンを押せばメダルBET。

H 「START」ボタン
規定数BETで「START」ボタンを押せば、ゲームスタート！

MAX BETでツミコミだ!!

MAX BET（1ゲームに掛けられる最大メダル数）をするとツミコミチャンス！　だ。これは配牌時に「清一色」「一気通貫」「一盃口」「役牌」などが配られるというもの。ちなみに「ハズレ」もあるので気を付けよう（といっても祈るくらいしかやることはありませんが……）。

アルカデメダル部　ツミコミチャンス補足：たまに「ハズレ」が出てしまうツミコミチャンスだが「ハズレ」には再抽選のチャンスがあるのだ。それは「ハズレ」が出た際に、ある確率で「地和」が成立するというものだ。「ハズレ」だからといって全くの無駄ではないことを覚えておこう（といっても、やっぱりプレイヤーができるのは祈ることだけなんだけど……）。

メダル「始めてみよう」物語

ゲームの流れ

役を作ってメダルをゲット!

『ボール雀士三國志』の醍醐味は何といってもデカイ役で上がること！ でも役ってどうやって作ればいいの？ という人のために麻雀役の簡単な説明をしてみよう。

下の役一覧を見て麻雀力を身に付けよう！ 簡単な用語解説も見てね！

用語解説

数字牌：万子（マンズ）・索子（ソーズ）・筒子（ピンズ）の「一」～「九」の数字が表されている牌
対子：同じ牌を2枚一組にしたもの
順　子：連続した同種の数字牌3枚を一組にしたもの。
刻　子：同じ牌を3枚一組にしたもの（槓子は4枚一組にしたもの）
字　牌：「風牌（東・南・西・北）」「役牌（白・發・中）」の総称。

「東」「西」「南」「北」のうち三種を刻子、残る一種をアタマとする役。

槓子を4組そろえた役。

配牌とツモで作った刻子を四組そろえた役。

上がりった際に翻数の合計が13翻以上で成立する。

大役満

1種の牌で「一」「九」を三枚ずつ、「二」～「八」を一枚ずつそろえ、「一」～「九」から一枚を加え、アタマにして成立する。

13種すべての「一」・「九」・字牌を1枚づつそろえ、13種のうち一種を加え、アタマにして成立する。

「東」「西」「南」「北」牌をすべて三枚ずつそろえて成立する役。

最初のツモで上がれば完成する役。

すべての組み合わせに「一」・「九」の数字牌（「一」～「三」か「七」～「九」の順子も可）を含んだ役。

一盃口（イーペーコー）を二組作った役（同じ順子を二組ずつそろえる）。

六翻役

万子・索子・筒子のいずれか一種の牌だけで構成される役（このゲームでは筒子では不成立）。

役満

字牌だけで構成される役。

索子の「二」「三」「四」「六」「八」と「發」だけで構成される役。

「一」「九」牌だけで構成される役。

「白」「發」「中」をすべて刻子として構成される役。

全帯（チャンタ）

「一」～「三」か「七」～「九」の順子、「一」・「九」の数字牌か字牌で構成される役

配牌とツモだけで作った刻子三組で構成される役。

「一」「九」の数字牌か字牌だけで構成される役。本作では七対子でのみ成立。

「白」「發」「中」のうち二種を刻子、残り1種をアタマとした役。

万子・索子・筒子で同じ数字牌を刻子にした役。

七種類の牌による七組の対子で構成される役。

槓子を三組そろえた役。

三翻役

万子・索子・筒子のいずれか一種の牌と字牌だけで構成される役（このゲームだと筒子では不成立。）

一翻役

順子を四組とアタマで構成される役。アタマが役牌でないこと、両面待ちであることが条件。

「二」～「八」の数字牌だけで構成される役

同種で同数字の順子を二組そろえた役

ドラ

ドラランプが点灯している牌1個につき一翻追加になる

カンしたときに打ち直した玉で上がると付く役

最後の玉（ツモ）で上がると付く役。ただし「ラストチャンス」で上がった場合は成立しない。

「白」「發」「中」のいずれかを三つそろえると役となる。

二翻役

同種の数字牌で「一」～「三」、「四」～「六」、「七」～「九」の順子を3組そろえた役。

昭和技研ってどんな会社？

『ボール雀三國志』を作った昭和技研はキッズ向けのプライズゲーム『わんにゃんスタジアム』『戦国スペース』や『プチロット』などのメダルスロットを制作している会社だ。昭和45年設立の老舗メーカーでアミューズメント機械の企画・製造・販売・リース、アミューズメントスペースの企画・経営を行なっているぞ。

メダルゲームの新境地開拓だ

まったく新しいタイプのメダルゲームが登場したもんだよね。

とにかく玉を落とすのにも、役を作るのにもプレイヤーの実力が介在する余地があるというのはありがたい！

こういうメダルゲームを待っていた人って実は多いんじゃない？

大部分を運に頼ったメダルゲームよりも、負けたときの納得感が段違いなんだもん。

あ～あのとき「白」に入れれば大三元だったのにな～!! って感じ？

はっきりいって新しい匂いがプンプンするメダルゲームだ。どこからボールを落とすか、どの牌が上がりに一番近いかなどプレイヤーが考えなければならないことはたくさんある。ただ漫然と遊ぶだけのメダルゲームに飽き飽きしていた人はレッツ「ボール雀三國志」！ 没入度：★★★★☆ 一攫千金度：★★☆☆☆ 低資金度：★★★★★ 初心者オススメ度：★★☆☆☆

プライズワンダーランド

今回は、AOUショーで新作プライズ情報を入手！4月登場予定のアイテムも良い品をチョイスしてみたぞ!!

アイコンの見方

袋タイプ：[illegible]異なるので、注意しよう

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ

箱タイプ：[illegible]隙間を狙おう

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように

吊り下げラベル長細型：[illegible]ので本体も狙える。わりと簡単。

3 SNK ソフビフィギュアボックス ～純白の少女 ナコルル～

バンプレスト・4月上旬登場・2種

取らないとおしおきです！

「サムスピ」シリーズの人気キャラ、ご存知ナコルルのビッグフィギュアがプライズに！「アスラ斬魔伝」登場時の衣装をモデルにした、至高の逸品だ。

1 機動戦士ガンダム フル可動MS-DX パーフェクトジオング編

バンプレスト・4月下旬登場・2種

偉い人もこれなら納得！

好評のフル可動MSシリーズに、ジオン軍最後のMS、ジオングが登場！　足や腕などが脱着可能というこだわりのデキだ。フルアーマーガンダムとシャア専用リック・ドムは、二機で1セットになっている。

4 仮面ライダー コレクタブルソフビフィギュア 3

バンプレスト・4月下旬登場・6種

アマゾンついに登場！

15cmというお手軽さが魅力の、ソフビフィギュアシリーズ第三弾！マニアに大人気の「アマゾン」に加えて、「クウガのアメイジングマイティ」と、「ショッカー骨戦闘員スイス支部」もアソートされている。

2 ルパン三世 ビネットコレクション 4 ～オープニング&エンディングテーマver.～

バンプレスト・4月上旬登場・5種

確かな造型で定評のある、コレクションシリーズ第四弾。今回はTVアニメのファーストシリーズの、オープニングとエンディングのワンシーンを再現しているぞ

ルパンの勇姿を華麗に立体化！

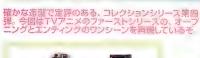
2003年 AOUショー 新作プライズ特集

2月下旬に幕張メッセで開催された、2003年AOUショー。会場内のプライズコーナーには、7、8、9月に登場する新作アイテムが所狭しと並んでいたぞ。中でも目を引いたアイテムを紹介！

頭文字D Tinibiz-Joy プレイセット

最近話題の[illegible]が、今度は「頭文字D」[illegible]らのファンも要チェック[illegible]

頭文字D リアルジオラマ

「頭文字D」の名場面バトルをリアルにジオラマで再現！　書き文字も迫力の出来だ

新世紀エヴァンゲリオン ビジュアルパッケージフィギュア

ファンの熱い要望に応え、昨年12月発売[illegible]がリニューアルして再登場。「ネコミミ(しっぽ付き)」、「制服エプロン」、「ビキニの水着」、三種類のコスチューム姿の「綾波」は必見だ！　パッケージも、ブリスターパ[illegible]

ラブひな Again ハイグレードサマーフィギュア

OVA「ラブひな Again」で大人気キャラクターの、「なる」と「加奈子」の25cmハイグレードフィギュア。なんと！　服を脱がすと水着になるという「萌えギミック」を搭載！　多くの人が足を止めて注目していた。

※掲載した写真のプライズは開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

8 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ASUKA STRIKES!
セガ・4月下旬登場・3種

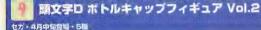
今月のエヴァフィギュアは、アスカ、ミサト、マヤの三人。アスカは、黄色いワンピース姿が眩しい、TV初登場時のものを立体化しているぞ。

5 北斗の拳 コレクションフィギュア 〜北斗四兄弟編〜
セガ・4月上旬登場・4種

海洋堂による原型で好評を博した人気フィギュアの新シリーズが、いよいよスタート。ケンシロウ、ラオウ、トキ、ジャキの北斗四兄弟が、彩色とパッケージを一新して姿をあらわす。

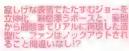
6 あしたのジョー ハイグレードフィギュア
セガ・4月下旬登場

寂しげな表情でたたずむジョーを立体化。哀愁漂うポーズと、髪型から服装までリアルに再現した造型に、ファンはノックアウトされること間違いなし!?

9 頭文字D ボトルキャップフィギュア Vol.2
セガ・4月中旬登場・5種

昨年11月に登場し、人気を博したボトルキャップフィギュアの第二弾。拓海の愛車AE86改を筆頭に、レビン、ランエボIII、MR2、そしてFDという豪華ラインナップは必見だ。

7 西部警察 モデルコレクション
セガ・4月下旬登場・4種

日本が生んだ究極の刑事ドラマ「西部警察」が、プライズ界に殴り込みをかけた! 小暮課長のオープンカー「ガゼール」、大門団長自慢の「スーパーZ」など、四種のスーパーマシンが登場する

今月のプレゼント

今月も、各メーカーさんからたくさんのアイテムをいただきました。ご希望の方は200ページへGO!

1 SNK ソフビフィギュアボックス 〜純白の少女 ナコルル〜 3セット
2 機動戦士ガンダム フル可動MS-DXパーフェクトジオング編 3セット
3 ルパン三世 ビネットコレクション 4 オープニング&エンディングテーマver. 3セット
4 西部警察 モデルコレクション 3セット
5 あしたのジョー ハイグレードフィギュア 3セット

パワーパフ ガールズ 折りたたみ傘
こちらは、「パワーパフ ガールズ」たちの折りたたみ傘。カラフルでとってもキュートなガールズたちの顔がプリントされている。この傘があれば、どんな悪天候も大丈夫!?

パワーパフ ガールズ プチサイズぬいぐるみ
「パワーパフ ガールズ」のかわいいぬいぐるみ。造形は、ユートニウム博士も納得の出来。

スペースインベーダー ミニスケボー
タイトーブースからは、「スペースインベーダー」をプライズが展示されていた。特に「ミニスケボー」は「インベーダー」の筐体のデザインを使用している。

スペースインベーダー 25th アニバーサリーTシャツ

西部警察 Tシャツ
今夏、スペシャルドラマの放送も決定した、「西部警察」のTシャツ。これを着て街を練り歩けば、君も「大門軍団」の一員になれる!?

コスプレ プレイスタイル VOL.36

GUILTY GEAR 特集

文／中里 毅 Studio K-POWER Design Works　協力：COSPA

みなさま、にゃっほ〜♪　コスパの中里です。

今回は待望の、ギルティギアシリーズ大特集です。超大量の投稿が編集部に送られてまいりまして、スタッフ一同うれしい悲鳴を上げております！

スペースの都合で掲載できない方が出てしまいましたが、どれもこれもハイクオリティなコスプレ写真ばかりで、どれを掲載していいものか中里もすんごく悩んでしまいました(涙)。

それでは、今週も旬な(？)アーケード系コスプレ、ギルティギアシリーズの大特集をお楽しみください！　あぁ、『#RELOAD』が楽しみ。

◆ミリア　[illegible]さん
独特の雰囲気のミリアですね。一見すると単純そうな衣装なのですが、全体のバランス感覚が◎です。

◆梅喧　NAOMYさん
雰囲気抜群の写真ですね。背景に気を使うと、凄く衣装が引き立ちます。ポーズもカッコイイ！

◆チップ　[illegible]さん
今回の投稿では、意外に少なかったチップです。衣装の隅々まで手抜き無しな感じがすごくいいですね。

◆ディズィー　たくみさん
写真のアングルが凝ってて、実にいい感じです。色のバランスも素晴らしく、絵になってますね。

◆メイ　[illegible]さん
難しい形の衣装を上手に制作しています。色合いも鮮やかで、全体的なコントラストが美しいです

◆紗夢　[illegible]さん
これはすごい！　勝ちポーズで決めてくれました。なんだか撮影中に足がつりそうで怖いです(笑)。

Feel so good style

◆ソル　十夜さん、カイ　MASAKYさん
今回の一押しは、聖騎士団時代のソルとカイのお二人です。全体的なバランスはもちろん、細部の丁寧な作りが好印象です。しかも、製作難度の高い武器もしっかり出来ています。非常にカッコイイ！

◆テスタメント　[illegible]さん
エグゼビーストが(笑)と思わずビックリ。大きなアイテムがインパクト大です。作りも実に丁寧です。

◆ソル　[illegible]さん
これはカッコイイ。雰囲気抜群です！　武器のバランスや写真の背景などが素晴らしいです。

◆ファニー　[illegible]さん
珍しい『ギルティギアプチ』のキャラクターです。ナースな衣装がかわいらしく、小道具の注射器(武器)もバッチリで、とってもキュートです。

◆イノ　[illegible]さん
煽りアングルで迫力満点！　衣装の細かい部分への気配りがいい感じです。

◆カイ　逢逢逍さん
アングル、背景と実にカッコイイです。衣装の出来映えも○。

海外からも!?

なんと、台湾からの投稿がやってきました！　かなり高度な皆さまでしたので、掲載しちゃいます!!

◆ザッパ／白さん、S子／豆子さん
S子が怖くていい感じです。衣装の全体が見てみたかった！

◆紗夢　芷苑さん
スレンダーでカッコイイです。ブルーの色調が実に鮮やか！

コス事典　通常の3倍くらいの投稿をいただきました今回のギルティ特集ですが、いやはや、やっぱり人気はスゴイですね。海外からも投稿が来てしまうとは夢にも思いませんでした。さて、このページも徐々にカッコよく変わっていきますので、コスプレファンの方はしっかりチェックしていってくださいね。

投稿＆お手紙大募集

●投稿コスプレ写真
基本的にはアーケードゲーム中心ですが、あなたの自慢のコスプレ写真ならジャンル不問。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●あなたのコスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店などを教えてください。その際、取材可能な場合は明記してください。

●団体さんいらっしゃい
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●カメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名とコスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなどなど）
・撮影環境　・露出／絞り　・使用フィルム
などを明記してください。なお、被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもあり。新コーナーのアイデア、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれのあて先は――
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンタープレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係
住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、心よりお待ちしています。

◆クリフ　火燕屋さん
珍しいキャラの投稿でまず感謝。そして、大きな武器とヒゲが目立ってます。

◆梅喧　月十紗麗さん
バックの鮮やかな赤が印象的な梅喧です。なんだか、デザインポストカードのようなかっこよさを感じました。

◆ブリジット　由さん
衣装の素材選びからいい感じなブリジットです。ロジャーも一緒ですね(笑)。

◆ザッパ　おにょん☆さん、S子　ξ乱霧さん
うわぁ～ん、S子がホントに怖いよ～。夢に出そうで中皇マジ泣きです。雰囲気の再現度がスゴイ！

◆テスタメント　藤夜さん
小道具の大きな鎌と背景の選び方がいいですよね。テスタメントらしさが出ています。

次回予告

いかがだったでしょうか？　今回のギルティシリーズ特集。素晴らしい作品ばかりでしたよね。
さて次回は、投稿写真のもったいない没を避けるための企画「掲載率400%への道（仮題）」を実施。投稿者の皆さまは必見！　通常通りの投稿も毎日お待ちしております。それではまた来月～。

愛読感謝！ 2号連続拡大スペース!!

GGXX アソシエイション イグゼクス

大発表！ GGXX人気投票!!

当コーナー3周年記念特別企画として開催された『GGXX』人気投票。たくさんの投票、ありがとうございました！ ハガキには皆さんの思い入れがびっしびっしと書き込まれており、いかにキャラクターたちが支持され、愛されているかを物語っていました。では、記念すべき第一回投票の結果を見ていきましょう!!

人気ランキング表

順位	得点	キャラクター
1位	106.2pts.	カイ=キスク
2位	101.8pts.	ソル=バッドガイ
3位	97.3pts.	御津 闇慈
4位	88.5pts.	ブリジット
5位	84.1pts.	チップ=ザナフ
6位	79.6pts.	梅喧
7位	53.1pts.	アクセル=ロウ
8位	44.2pts.	スレイヤー
9位	39.8pts.	ミリア=レイジ
10位	35.1pts.	テスタメント
10位	35.1pts.	ディズィー
10位	35.1pts.	ヴェノム
13位	31.0pts.	メイ
13位	31.0pts.	ザッパ
15位	26.5pts.	ファウスト
16位	22.1pts.	ザトー
16位	22.1pts.	ジョニー
18位	17.7pts.	ポチョムキン
18位	17.7pts.	紗夢
18位	17.7pts.	エディ
21位	13.2pts.	イノ

3位 御津 闇慈 97.3pts.

↑（岐阜県　寿潤さん）
☆3位に入賞したのは、男女共に安定した人気を誇る益荒男・闇慈！
「つーか戦闘中の闇慈はカッコよすぎ！」（埼玉県　草神まひるさん）／「男らしくて優しくて眼鏡で大好きです」（千葉県　桜月天蛇さん）

2位 ソル=バッドガイ 101.8pts.

↑（青森県　キサヤルツさん）
☆惜しくも1位を逃がした旦那だが、まだまだ根強い人気は継続中なのです！
「問答無用のカッコよさですよ！」（埼玉県　かたくり子さん）／「熱さ、圧倒的な攻撃力、そのすべてが！」（東京都　3.3.7君）

1位 カイ=キスク 106.2pts.

↑（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆激戦を制したのは、聖騎士団を統べる規律と規範の人、カイ=キスク！ ライバルのソルを僅差で押さえて、堂々の1位獲得ーッ!! 努力と勤勉さで勝ち取ったトップといえましょう。
「上品で優雅、慎み深いところが好きです」（大阪府　猫野美亜さん）／「理由は色気……ですかネ」（東京都　ナツキさん

5位 チップ・ザナフ 84.1pts.

↑（千葉県　加川ガル吉さん）
☆支持層が厚い神速忍者が5位入賞！ 熱烈な支持層に支えられての順位でした。
「見た目からは想像できないボケっぷりが面白い」（岩手県　楠さん）／「目標のために努力しているところが好きです」（東京都　邪舞吉）

4位 ブリジット 88.5pts.

↑（東京都　藤井崇之君）
☆『GGXX』台風の目、ブリジットは4位に入りましたー!!
「最初のインパクトがやっぱりすごかった」（長崎県　梅野心也君）／「もーかわい過ぎ！ 一目惚れしました！」（千葉県　あお。さん）

6位 梅喧 79.6pts.

↑（埼玉県　天漢架楠さん）
☆姐御の中の姐御、梅喧が6位を獲得！ 特に女の子に人気。
「格好いい性格にしぐさ、流れる髪に豊かな胸、すべてがツボです！」（群馬県　さあさん）

↑（東京都　紅竜さん）

↑（大阪府　源氏クロさん）

意外？ 順当？ 上位入賞キャラ

1位から5位までを男性キャラが制した今回の集計結果。その中でも闇慈、チップ、梅喧の三大和風（？）キャラが高い人気を博していた事実が明らかになりました！ というか、実際に当コーナーに寄せられるイラストも、この3キャラは非常に多いです。梅喧は女性キャラの中でトップを獲得しており、『GGXX』のタフでハードな世界観に最も似つかわしい女性は、梅喧のような強い生き様を見せるキャラクター！ というイメージが人気の秘訣だったようです。

KY=KISKE
殿に1票!!
一こりずにいつまでもソルに挑んでいくトコロがステキです♥

↑（東京都　神野レヨさん）
☆次回作ではロボカイとの絡みもあるんでしょうか。ロボにも何か説教しそうですが。

↑（愛知県　はりこさん）

人気投票・結果大考察！

激戦必至の第一回人気投票の頂点に輝いたのは、業界一物腰の柔らかい好青年・カイ=キスク！ 大方の予想では不動の人気を誇るソルか、2002年アルカディア大賞・キャラクター部門で1位を獲得したブリジットがくるのでは――との見方が強かったものの、フタを開けてみるとこのような結果となりました！ 男女比率では女性票の方が多かったものの、男性でも"カイの性格にはあこがれる"という方も多く、幅広い層に人気を得ておりました！

ゲー事典　祝！ 『GGXX #RELOAD』稼働記念!! 調整された数々の技や、自分の使っていたキャラはどのような改良を受けているのか気になるところでしょ？ しかし！ やっぱり一番気になるのは、アーケード版では初参戦となる"ROBO-KY"の存在であろう。そこで、企画大好きっ子である我がアソシエイションは、実にファンタスティックな企画を思いついたッ！（左へ続く）

ガトリングアーティスツXX

ギルティイラスト夢の競演スペース、「ガトリングアーティスツ」。今月も力作、快作をがっつんがっつんに詰め込んで、総天然色でお届けします！

⬆(東京都　矢野口紅子さん)
キャラのイメージを、存分に増幅している作品です。アレンジされた服にも増して、美しい髪にも見とれますね！

⬆(大阪府　栢沢ばみこさん)
☆なにげに自然に混じっているのが1名。ネタを振るその度胸は、実に男らしい。

⬆(京都府　紫夏潤依さん)
☆かわいいのはもちろんですが、落ち着いた雰囲気を持ってるところもいいですよね。

⬆(神奈川県　杉崎佑さん)
☆人気投票では大活躍のジャパニーズ！　さすが、物語のキーパーソンといえるかも!?

⬆(東京都　クロさん)
☆オキテそのいち、ポジティブ&リラックス。焦らず気負わずが信条。快賊団、らしくいこーね。

⬆(神奈川県　LEO君)
こうして見ると、実に兄妹……もとい兄弟っぽいなあ～。実はっ!?　……って、そりゃねえっスよご隠居さま(八兵衛調)。

⬆(大分県　ヤスミンさん)
☆さりげないポーズを取るだけでかわいく見えるのが、若い子の特権だよねっ。

⬆(千葉県　爆談テロのあばさん)
☆人気投票ワンツーフィニッシュおめでとう。……おめでとうッ。

⬆(北海道　遊弥京斗さん)
☆人柄が出ている一枚といえましょう。俺さま適度にまいぺ～すって感じ。

⬆(埼玉県　はんとうデスさん)
☆清涼感ではダントツのチーム!?　金髪で合わせているのもポイントじゃーい。

⬆(秋田県　猫本レオさん)
☆ロックオンされてるし！　どーなることやら。

⬆(東京都　良月君)
☆早く公認カップルになるとヨイねえ。……って、まだその日は遠そうかな？

⬆(東京都　都浪くじらさん)
☆おお、これは新しい組み合わせかも。実に雰囲気あるナンバーを聴かせてくれそう。

石渡NOW XX

もうすぐ春ですね。でも今日(3月某日)はあいにくの雨で死ぬほど寒い、しかも今日はオフィスのちょっとしたお引っ越しなのです。ブラスト、どうやって運ぼうかな……。などと考えていると春の到来、僕の全パーツが完全駆動を開始する素敵な春の到来が待ち遠しい。暖かき春の日差しの中で存分にギターの練習がしたいんですよ。いいなあ、春。

今月の格言
「資質は日常生活から見極めろ」

GGXX人気投票、「メイ」に1票です。よ 国民 GGXと初対面時→Pとピコピコ音(謎)に惚れました～

⬆(福岡県　相楽君)

⬆(宮崎県　立瀬緒也さん)
三国一のカリスマ姐御DA！

ギルティキャラ人気投票 ポチョムキンに一票 パワー命！

⬆(神奈川県　モーケー君)

⬆(東京都　采姫炬さん)

今後に期待！6位以下の傾向

6位以下で意外だったのは、紗夢、イノといった、イラスト人気キャラの順位が振るわなかった点。「みんな好きだけど、あえて選ぶなら……」ということになると、上位のカイ、ソル、ブリジットあたりに票が集中してしまうのでしょうか。次回(あるのかな？)では巻き返しを図りたいところです。

集計票を見渡すと、どのキャラにも熱狂的なファンがついており、「GGXX」の底知れぬ魅力を激しく感じました。ご協力いただいた皆さま、ありがとうございました！

(右のはみ出しの続き)とまあ、ここまで書けばカンのいい方はもう気付かれたと思うが……そう、今回募集するのは、「カイのみならずほかのキャラもロボ化してみよう」という機械の里(999)も真っツァオのメカニカル企画なのだ！　「このキャラがロボになるなら……」と妄想を膨らまして、「アソシエイション イグゼクス」まで送ってね。締め切りは4月18日必着！

春の星座がきれいな季節となってまいりましたが、君の家からは、星々が京と庵を形どった"KOF座"が見えるでしょうか？　スターライト銀河を灯火とし、日々投稿に切磋琢磨する荒騎士たちの集う王国、それが「KOFッ子 KINGDOM」だったりして。次回は KOF EX2イラストコンテスト の発表、ヒロアキ氏にブライアンのイラストを頼むくらいの勢いで待っててね！

デジタル、アナログを問わず募集中。デジタルデータの場合は、データのみをメールで送ってください。さっそく例題を見ていこう！

☆ルチャっ子文具店。電話番号などが記載されている場合も、モザイク処理するのでご心配なく。

☆ジョン・フーン復活を願い、アテナの歌を唄えるスナック。短いコメントもあるとうれしいですね。

上記のような感じでガンガン写真を撮ろう。一発ネタで攻めるのもいいし、ニコマや四コマの連作で、ドラマティックに決めるのもアリ！　しかし、コスプレ写真はNG。あくまで、KOFらしい風景写真が条件。人物やお店を撮るときは、きちんと許可を取りましょう。素晴らしい写真を期待！

新募集コーナーのおふれ

KOFッ子KINGDOMといえば、明るく落ち着いた雰囲気の投稿空間として諸国に名が知られている。だが、常にドリフターである我々としては、転がる石のように次々と新しい風、つまり新コーナーを導入していきたいかと。今回募集するのは写真コーナー「街角ぶらりKOF」なのです。諸侯には、街中に転がるKOFっぽい写真を激写する、激写ボーイズ&ガールズになっていただきたい。いい写真が撮れたときは迷わず王国まで報告すること。投稿のあて先は、201ページ。

カラーイラストは随時熱烈募集中！　『2003（仮）』まで突っ走れ！

（埼玉県　白金羽鵺君）
☆彼らに重なるのは、真っすぐな闘士気質。寝食を共にした運命共同体といえよう。

（岡山県　霧里　理羽さん）
☆KOFを劇的に演出するバトルコーディネーター。勝利者の役はマチュア自身が演じる。

（千葉県　久遠水鶏さん）
☆格闘と恋愛の両立ができてそ～なカップル。できた彼女だよね。

（千葉県　うりとうらさん）
☆このレイピアに誓おう。いとおしき者たちのために、触れられざる盾となることを。

（埼玉県　藤まみるさん）
☆三日月型のお口がいい感じ。独自のチャーミングを築いてますよねっ。

（北海道　月光庵さん）
☆人物もそうだけど、バックの鎖やワイヤーがいい情感だしているじゃないスカ！

（群馬県　ヨウタ君）
☆意外にヴァネッサの旦那さんは、フツーのリーマンそうですよね。なんだか。

（重県　ミスターうどん君）
☆ラモンをパシリ扱いするヴァネッサ。大トラになってますのさっ。

ファミ通DVDビデオ NEW LINE UP INFORMATION

PLAYMORE

20余年にわたるSNKの歴史をエンターブレインが映像化！
初期アーケード作品からNEOGEOまで、総収録作品数100本以上！

All about SNK®
～SNKのすべて～

過去、数々の名作ソフトを世に送り出してきたSNK。
その独創性ゆえ、これまで多くの熱狂的なファンを生みだし、
いまなお多くのファンを虜にしています。
そんなSNKが生みだしてきた名作ゲームソフトを、SNKの歴史を振り返りつつ、
そのすべてを映像"史料"として後世に残したいという願いから
このファミ通DVD『SNKのすべて』は生まれました。

DVD2枚組（特別仕様パッケージ）
大好評発売中

標準価格：14000円
■SLBM-00011 ■JANコード：45-41993-01134-6 ■約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層 ■COLOR ■MPEG2 ■レンタル禁止 ■ステレオ ■4:3 ■複製不能

PLAYMORE

HIGHEND TECHNICS & COMBOS
上級プレイヤーの
より早

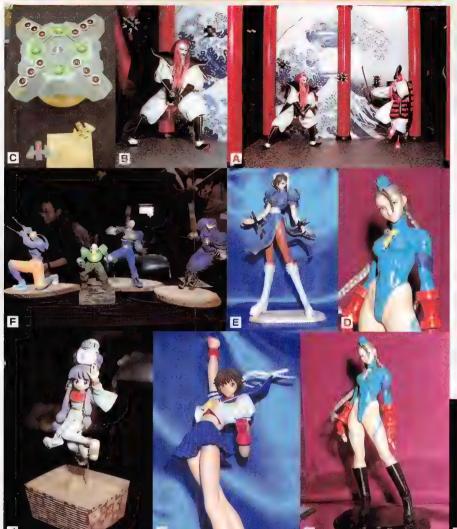
BONUS
ボーナスコンテンツとして
「K.O.F.2002」特典映像を収録

The March of K.O.F.
「K.O.F.」全作品の軌跡を
SNK格闘ゲームの歴史とともに振り返る
K.O.F.ファンのみならず、全格闘ゲームファン必見

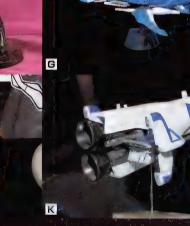
OVERSTRUGGLE in KOREA
韓国のK.O.F.プレイヤーに密着
彼らの強さの秘密に迫るとともに、
前代未聞のハイエンドプレイを収録

THE KING OF FIGHTERS 2002 OVERSTRUGGLE
2003.2.27 ON SALE!

ファミ通DVDビデオ「K.O.F 2002 OVERSTRUGGLE」標準価格：5,800円（税抜）
■SLBM-00013 ■JANコード：45-41993-01137-7
MPEG2／約120分／片面一層／COLOR／NTSC／レンタル禁止／STEREO／複製不能

春だ飛び出せ！"ワンフェス2003[冬]"大リポート祭！

アーケードゲーマーなら垂涎必至の立体物を求めて西へ東へ、立体神の導くまま、今日もさすらう三国一の武闘派ホビーコーナー「立体貴族」のお時間がやってまいりました。

今回は、去る2月23日に東京ビッグサイトで開催された「ワンダーフェスティバル2003［冬］」のリポートをお伝えしたい。今回もイマジネーションが異様にあふれまくる魅惑の立体造形物が大量に出展され、鼻息スピルスの一日だったZO！

今回も立体キッズたちの熱気で、会場はゲッター炉の炉心並みにヒート！　参加した読者も多数おられるのでないでしょうか。

A・B
平景清／源義経（『源平討魔伝』）／F.F.F／「とにかく資料が無く、背面は自己流で……。一応、フル稼働といえるかと」／世紀の名曲"義経のテーマ"が聞こえてきそうなディスプレイに失禁！（本当）。キャラの雰囲気もそのままでびっくりだよ、もう！

C
エグゼドエグゼス（『エグゼドエグゼス』）／CRAZY MOTORS COMPANY／カプコン往年の名作を題にした堂々の出展作品！　こういうのがひょっこり出るから、ワンフェス通いはやめられねー!!

D・H
キャミィ（『X-MEN VS. ストリートファイター』）／リフレクト／「足のラインにこだわりました」／原形師さんのコメントにもあるように、流麗なラインを描く脚線に惚れ惚れしますね。

E・I
春麗（『ストリートファイターⅡ』）／**春日野さくら**（『ストリートファイターZERO3』）／KAZYA／「ずっとマイキャラとして使っていました。いつかは立体化したいと思っていたキャラクターです」／凛々しい春麗と、快活さを全開にアピールしたさくら。モデルにあふれる独特の雰囲気は健在です！

F・J
フーバー（『キャプテンコマンドー』）／**クレオ＝パトラ子**（『クレオパトラフォーチュン』）／CHEMICAL REACTION／「皆さん、さよなら。そして、よろしく！」／ついに四人勢ぞろいしたコマンドーチーム！　そして今度は、新シリーズのパトラ子の旅に!?

G
アイアンハンマー（『ダライアス』）／コンフリクト／前回のグリコロ、グレシンに続き、続々と立体化される巨大戦艦！　果たして次はどのボスが現れるのか……キミも会場に行って、その目で確認すれ！

K
ソルバルウ（『ゼビウス』）／B-DOG／「昔ハマったゲームなので、ぜひとも作りたかったのですが、なかなかはかどらずに苦労しました」／死ぬ前に一度は乗ってみたい名機、ソルバルウを立体化。20年前のデザインとは思えませんな。

L
ブリジット（『ギルティギアXX』）／てふてふ／「ほかには無いブリを目指しました」／悩ましげなポージングのブリっちをレリーフ化。お部屋のドアなどに飾りたいところだ。

M
斑鳩（『斑鳩』）／よしひさや／「3Dにしたときに破綻しないことを目指し、グッと来るものに仕上げてみました」／独特のフォルムをもった斑鳩を立体化！　ファンなら絶対欲しいでしょ？

CHEMICAL REACTIONのキャラコマシリーズは、2年以上の歳月をかけて完成。ナイスファイト。

※データはキャラ名／作品名／ディーラー名の順に並んでいます。「　」は原形師の方によるコメントです。ご協力いただいたディーラーの皆さま、ありがとうございました！

毎回言っておるような気がしますが、ワンフェスなどで紹介されていた作品の中に気に入ったものがありましたら、次は実際に会場に足を運んで、ご自分の目で鑑賞されることをお勧めしますよ。やっぱり誌面で紹介されている写真以上に、本物を360°からじっくりと見ると感動の度合いが違いますよー。機会があれば、ぜひともイベントにご参加をば。

電影心象スケッチブック

筐体百景

さくらうた

TEXT・PHOTO 田渕健康

鈍色の冬を抜け、
春が、空を満たす

芽吹く草木の中に混じり、一際鮮やかに
〝さくら〟は、今年も咲き誇る。

人生に於いて、桜を見る機会は幾度となく訪れるが、
さくらの季節　に出会えるのは、
それほど多くはない

二度と帰らぬ日々を積み重ねて、
人生は紡がれていく
怠惰に消費される日など、あるはずが無いのだ

積み重ねる人生の節目を彩るべく、
今年もまた桜が咲く
この一年、自分に誇れる日々を過ごしただろうか、
そして、またこの先、
自分に誇れる日々を歩いていけるだろうか

桜は語らず、ただ咲き誇る
そしてまた　過去を蹴散らし、一年が始まる

■取材地　東京・トミコシ会館

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで、

Ⓗ（東京都　[illegible]君）

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

アフロCMYK

春もうらラァァ!!　と大迫力で到来中の昨今。そんな春らしく、A-Froは今回も大盛況となりました『忍者特集』が全体の80%超占有状態（嘘）でお送りします！　でもまぁ、まずは忍率0%、純粋通常営業「アフロCMYK」からいってみましょう！

田渕健康:P162(FESTA CAPCOM)／P164-165(大瀑布)、福田サクテル:P163(グレースケール)／P166-167(げ氣せん歳時記)、カイゼルちくわ:P160-161(CMYK)／P162(バラエティCMYK)

（東京都　クロさん）
☆百鬼が往く夜は、なんとも賑やか。
せっかく拝めた大騒動、怖がるよりは祭ろうや!!

（東京都　谷野おちば君）
☆始まりであり、結末へもつながる一瞬。
守った一つの灯火が、冷たい運命をも溶かす。

（東京都　逡薫世界一さん）
☆天使と悪魔の同居する青年。突き動かすのは
天使の使命感か、悪魔の衝動か……？

（大阪府　桔ネミさん）
Ⓗ人となりは、その服にも表れる。
目を射るような赤頭巾、毒の林檎と同じ紅。

（神奈川県　黒崎神人さん）
☆今宵もニデラにサクラサク！
音に誘われ、ゲーセンにも春が来る。

（大阪府　赤ペンティーチャさん）
☆なななんつーかテリーが若えぇ!!
サウスタウンの英雄とて、当然昔は若造だったのさ！

（埼玉県　Piro泉君）
Ⓗ休めるうちに、休んどこうよ。
明日にしかできないこと、焦ってもね。

（岡山県　霧里理羽さん）
Ⓗおお、こんな兄妹キャラもいたのぅ!!
アフロは妹属性を無軌道に応援します。

（埼玉県　Pohi君）
☆永遠の伝説を、終わらない冒険を。
彼女の勇姿に、力付けられた人も多いはず！

A-Fro ひみつ情報　イラスト横にあるコメント（キャプション）の頭に、Ⓗマークが時たま付いてますよね？　忍者的には「服部」のHと言い張りたいところですが、激しく違います。その作品の作者がHPを持っているという証なのです！　ARCADIAMAGAZINE.comの「投稿者リンク」コーナーに投稿者のHPは月替わりで掲載中、ビビッと来たら急いでチェックですゾ!!　→http://www.arcadiamagazine.com

（福岡県　皐月トミィくの一）
☆メリケン忍者が新旧勢ぞろいですな！
アースクエイク？　レイチェル？　……はて？

（大阪府　うりのくの一）
☆儚く散りゆく花の下、香り立つ一輪。忍ぶれど、薫り鮮やか。これぞくの一……。

（北海道　忍ビアン☆星夜ん。くの一）
☆これだ！　これこそが忍者のあるべき姿ですよ!!
闇を見つめる眼差しは、鋼より冷たき非情の表れよ。

（千葉県　加川ガル吉くの一）
Ⓗがっぷりくわれてるあたりがとってもシ・ノ・ビ♪
江戸時代は狂犬病とか治らんし、実はエグい攻撃ね。

（東京都　ゲコゲさとる忍者）
☆ゲセ忍者に必要なものをすべて持つ影丸氏。
派手な足技、無謀な投げ技、そして目立つ風貌!!

（福岡県　倉長行矢くの一）
☆少女忍者もはっちゃけて参上～!!
……実はレア忍だろうか、この娘。

忍ぶあまりに「あんた……だれ？」
そんなレア忍を集めた異空間ナリ。

（兵庫県　夏っ子番長くの一）
☆忍者村恒例行事・夏っ子女史の○○リベンジ！
……低い認知度と、封筒裏一面（・・）に泣いた

（愛知県　早乙女ナミくの一）
☆右のユーニスとどちらがレアか、最後の最後まで悩まされました。……どっちもか。

（新潟県　げっつ☆先生忍者）
☆そうか、ツムジも今やレア忍か……。
ハリ　ンジャーに出演してほしかったネ。

（群馬県　NAGA忍者）
Ⓗぬゥウこいつぁ激レアじゃねえか!!
某移植版ではマジで忍んでたしな！

（神奈川県　みの虫改めみのたかしくの一）
☆くの一の印象を決定的に変えたお人。
最近の忍者はオシャレも大事な模様ッ!!

（福岡県　ウラ毛☆くの一）
☆この風貌で、モグラに変身ですか……。
なんか忍者って、不条理一身に背負ってますな。

あんなに忍んだ告知だったのに、当然のように投稿が殺到した今回の忍者特集。しかし時節の流れがそうさせたのか、それとも本人が本業を思い出して忍んだか、かつてのメジャー忍キャラの一部には今回投稿が皆無だった方も……。それでこそ忍と喜ぶべきか、忘れられたと悲しむべきか、アフロズ的には微妙なところでス。さて、だれが忍んだのか分かるかなッ!?

ポップン本発売記念！
ポップンアトリエ
Ça me plaît beaucoup!

ついに、ファン待望の書籍発売となった「ポップンミュージック」！　投稿量も急増中で盛り上がるポップンイラストを、今回は特別に緊急特集なのよムッシューエトマドモワゼー!!

フフ、やはり生き残る忍は一人かーッ!!
ポップン忍者の称号はどちらの手に!?

その、だから……忍が目立っちゃ……
いや、時代が変わったということか……？

忍者特集の毒気にあてられ、ポップン特集でも突如開村!!　ちなみにコーナータイトル上下のシノビアンは、京都府・ぬんさんさんの作品ですぞ!!

（兵庫県　神崎渚さん）
☆いつだって笑顔と軽いステップがあれば、楽しい気持ちになれるよ。彼を見てると、よく分かる。

（千葉県　略して爆あほ。さん）
☆いきなりクイズ・ポップってQゥゥゥ!!
どの曲のことか分かるかなッチェーイスゥ!!

（愛知県　桜凪ナミコさん）
☆「ポプイラで初投稿！」って人が最近多くてうれしいネ！　ぜひこれからも、みんなでワイワイ楽しく投稿してくれよな！

（奈良県　平良さん）
☆彼のような男前になりたいかい？
とりあえず×4で肝っ玉鍛えてきな!!

（岡山県　甘菜さん）
Ⓗ敵は悪将雪達磨、姫を救いに走れ若武者！
マジで日曜8時のドラマにならんかなぁ……

（愛知県　爆烈丸さん）
☆ややベッ、ハマりスギ!!　特にスカール！
ここまでくるとマジで「誰がために」ってカンジ!?

（北海道　包帯リミックスさん）
☆その素顔を知る者は、だれもいない。
仮面の奥で微笑む顔が、男女いずれかさえも。

FESTA!! CAPCOM
カプコナーの灯火

鋭意制作進行中の話題作「カプコンファイティングオールスターズ」を、これでかといわんばかりに応援するコーナーがココ！　ゲームに登場するキャラのほかにも、キミの心のカプコンスターイラストも募集中なのれーす。

（東京都　NEMO君）
「FF」ならポイズン的ポジション

ガロンも人間形態なら出場可？

（東京都　ヨウタ君）
ピール！　波動昇竜は不滅なのさ。

A-Fro ひみつ情報
特集ついでにこっそりお教えしますと、ポップンイラストの投稿量は最近マジでゴイスーなのですよ皆さん！　毎月少なくとも投稿全体の30%、多い時は50%に迫る量が届けられ、三茶をポップでキッチュな空気に包んでいるのデース!!　今回ポップン本も発売となり、さらに「ee'MALL」も本格始動と、今まさにムーブメント最高潮！　この大人気は、もう止まらない!?

忍者村2003外伝
SHINO VUITTON

☆フランス発の忍者ブランド「シノ・ヴィトン」が忍者村に進出!! 正式アーケード忍法で、アイツもコイツも忍びコマツバ！ …っていうノリで、[illegible]の人に[illegible]されました。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆今年の忍者村は徳島に設置！（今決めた）イロモノからカブキモノまで、忍びよ集えー

（熊本県　エレ金哲君）
シノビとは
ウドーン・スキヤーキ
ユウリー！　ケイマァァ

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆本人は大真面目なのにすれ違い度はフジヤマより高く。突っ込んでやれよ。

新システム シノビセレクト

忍者村告知と「式神の城Ⅱ」の記事を読んで、ふと思った。式神が2タイプから選べるように、忍者のタイプも選択できるシステムはどうか？

アーケード忍者は大まかに、シリアスなスタイルと、イロモノスタイルに大別できる。自分のように「影の軍団」タイプの渋い忍者が好きな人もいれば、失礼だがフウマのようなオラオラ忍者が好みのプレイヤーもいらっしゃるわけで。

そんなユーザーのニーズに対して、スタート時にマイニンジャの設定が決まるという「シノビセレクト」がカード時代の今こそ必要なのではないか？

スタート時の設問への回答でマイニンジャを決定。必殺技やセリフ、カラーに留まらず、ボイスも変更可能。渋忍者なら千葉真一氏、イロモノ忍者なら浜村純氏があてられるという具合に細かいアレンジが……や、やべえ本当にやりたくなってきたんですけど。

（東京都　ずんだ君）

☆プレイヤーの血液を採取して、忍の血が流れていればシリアス忍者に大決定。でも、痛いの嫌だし（イロモノ忍決定）。

ザ・忍者村 目安箱ショー

ヨシオだけでアクションゲームが作れると思うのですが……。個人的に彼の秘密を考えてみました。実は美形。

（千葉県　忍谷君）

☆国籍はアメリカだったりしてな。ジャージ忍者だけに、ニュージャージー州出身。

数カ月前のことなのですが、ついにロクロウタをゲームセンターで発見！　アレ、みんなが言うほど変じゃない……むしろカッコイイ!?

（東京都　アシュラブ君）

☆真実とは時に、己が定めるものなのだ。そういうことを、「アシュラバスター」を通じて言いたかった。君が気に入れば、それでオッケー。

（三重県　猿馬君）
☆クノティカル度バリ高の亜流ニンジャーズ。実力派ぞろいなのが怖いでゴザル。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆う、コイツの名前が出てこない……。君、何マン？（←ある意味忍び成功）

おめがねにかなった メガ忍伝

グラスマニア同志諸君。「今度のA・Froは忍者特集か～」などと、気を抜いている場合ではない!!　こういう時こそ特集に便乗して、さらなる同志を増やすのだ。

というワケで、私が呼び寄せた眼鏡っ娘は霞霧湖嬢だ。彼女は、女キャラオンリーの2D格闘ゲーム「闘姫伝承」に出ている忍者娘なのだが、もちろんただの眼鏡っ娘ではない。なんと彼女はメイドなのだ!!

眼鏡とメイド……なんと破壊力抜群の組み合わせなのでしょうか。これだけで同志が大幅に増えそうですが、ここでグラスマニアに片足を突っ込んでいる予備軍たちに追い打ちをかけよう。

なんと彼女の髪型は三つ編みである!!

眼鏡ッ娘といえば三つ編み、三つ編みいえば眼鏡ッ娘……。そう、それは切っても切り離せない存在。さしずめ太陽と月のような関係なのである。

ということで、霞霧湖嬢は忍者特集にて、太陽のごとく光り輝く眼鏡ッ娘忍者であると断言したい。でも、忍者だから光り輝いてはダメですよね～（笑）。

（茨城県　沖田戎SG君）

☆間違い無く霞霧湖は、極限アレンジ忍者の最終形態の一人だろうね。眼鏡、メイド、三つ編みの3M主義に加え、グラフィックがポリゴンチックという点も忘れちゃなんねえだ。嗚呼、今年も忍者村は忍べずじまい。無念。

（宮城県　ベン邪民さん）
☆たの忍トリオ、ポップン20あたりでデビュウしておくれ。トホー。

ビデシス流奥義 すくすく忍福ゲノム変わり身分身の術！

しのび福という小動物が出るゲーム「すくすく犬福」、そのバリエーションを、埼玉県でばいそ君（HP持ち忍者）が考えてくれたぞ。どいつもかわいい～、アイフル～。K社忍者が3匹もいるよ、イイ!!

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にして、オモロ愉快な漫画を描いてみるか！　という、エンターテイナー気質にあふれたボーイズ&ギャールズが大集結！　DIE怒血。

（愛知県　そたい君）
☆速ッ！

（神奈川県　笠原里緒さん）
☆乙女なリアクションにキュンときた。8点。しっかり網膜に焼き付けてる津軽っ子に乾杯！

（神奈川県　壱としさん）
☆あからさまに禁じられた契約。ちなみに家庭用クロ校は超いい出来。必買だブー。

アルカディア大瀑布

問答無用の春の到来を迎えて、歯止めの効かないはっちゃけっぷりを見せる「大瀑布」でありますが、よくよく考えるとオールシーズンはっちゃけているワケで、季節なんかあんまり関係無いかなと一人納得してみる今日このごろDA！

（福岡県　倉長行矢エロス村看板娘）

（東京都　QQQ君）
☆今は宇宙船地球号の仲間じゃないか！……とりあえず一応。

（静岡県　相模玲士さん）
☆ポップンライブ会場などで売ったら、割と売れそうだがどうか。

（東京都　良月君）
☆しどいや！　子供は残酷だ……ぜ。皆さんは思いやりを持った大人になってNE。

ポプ本発売記念ッコーナー

ここでも祝！　ポプブック発売！　つーわけで、アンケートハガキで目についたポップンネタを集めてみましたのん。

（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆おほほ、全くあわてんぼうさんなんだから。

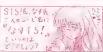
（鳥取県　708さん）
☆ネコを持ってこそ一人前の世界なのか。

（愛知県　みなぎゆうさん）
☆あちしは三食デパ地下よ。オールウェイズ立食。

（栃木県　雨樹さん）
☆今からダラジュルといえよう。

ガーデンローズEVO

ダンディズムな魅力炸裂、愛の花園ガーデンローズ……のはずでしたが、最近、何だか妙な方向に邁進しているような気がしているのは、ボクだけじゃないはずだよね！

（埼玉県　でばいそ君）
☆検討してみるといいだろう。

（熊本県　葵花南さん）
☆次の掲載をお楽しみに。

（静岡県　中村英明君）
☆初めて味わう母のぬくもり。違うか。

（東京都　STS！君）
☆なんつーかその、情念みたいなのをハガキに込めないように。

（神奈川県　ST鳳凰寺嵐さん）
☆この星に……危機が迫ってる気がします。気がします!!

（神奈川県　マリ夫さん）
☆キミたち、おいちゃんの目をまっすぐ見て話してごらん。

A-Fro ひみつ情報　先々月号で"おもしろ封筒特集"をしたところ、急に手の込んだ封筒が増えました(笑)。郵便配達の方がアルカディア読者だったら一発で吹き出しちまいそうだな～という作品や、そのまま投稿作品として掲載できそうなクオリティのものまで、さまざまなブツがそろっておりますので、近いうちに特集するかもです。実に見上げたガッツといえましょう。スバラ！

MM無理想無解決ターボ

三味線ブラザーズとシャボテンブラザーズは語感がよく似ているばかりか、三味線とバンジョーも何だか似ているので好感が持てますね、などと恐ろしく非生産的な極寒シベリアギャグを飛ばしつつ、今回も豪快に走り出したMMTでありました。ぶぎゅ。

今年の1月20日に、やっとのことで『グラディウスⅢ』をワンコインクリアできました。高校生のころからやりはじめて、13年かかってようやく達成できました。感無量です。あきらめないでよかった！　地元のゲーセン"遊"に超感謝！
（新潟県　酔遊天たんぜめ君）
☆苦節13年、お疲れさまでした！　家庭用と違い「ゲーセンに13年通い続けた末」というところにドラマがあると思うのですよ。今後とも、目標を持ってゲーセンに通えるといいですね！

人はなぜカードをなくすのか？　について研究してほしい。
（滋賀県　幹樹君）
☆神が最初からなくすことを前提に作られたとしか思えません。フッフー！（泣）

『ジャスティス学園VS.火山高』って出ませんか？
（神奈川県　外ブロー君）
☆いい勝負しそうだ。『CFAS』の発売前にぜひ。

「ゲマナイ」（懐）を一緒に聞いていた友人と久々に会った時に「ももやんとブチケン元気なのかな？」と聞かれたので、脱衣門の話と二人ともモー娘。好きらしいよと話したところ、「ももやん下ネタ苦手そうだったのに～」とショックを受けてました。時がももやんさんをオトナにしたのか、それとも彼女がダマされていただけなのか。
（神奈川県　公式さん）
☆ダマされていた一択です。脱衣門は彼の究極進化形なのです。あと、娘。は二人とも最近はスルー気味らしい。

『ボーダーダウン』の画面写真中にビーム合戦が！　ビーム大好きっ子にはたまらんです！　A-Froでビーム特集しませんか？　集え、ビーマーって感じ。
（火星　ビーム3段ゆう君）
☆『ボーダーダウン』はビーマーウハウハの光線乱舞ゲー。発売を待たれよ。あと、A-Froビーム特集も開催するので、皆さんは「心に残るビーム」や「最強ビーム決定戦」を、こぞって投稿してケロ！

↑（福島県　軍団長君）
☆ああ、よく分かる。よく……分かる！

↑（千葉県　ピロシキ式さん）
☆キミも負けずに鼻歌で対抗すれ。

↑（兵庫県　イソラアヤさん）
☆Ⅲと同じフロッピー制になったりして。

↑（北海道　狼神涼希さん）
☆希望はともかく、手にしたカメラは一体。

↑（神奈川県　砂糖と塩と酢君）
☆俺こんなにバックダッシュしねえ、とか。

↑（大阪府　おがわゆきえさん）
☆ばれちゃあしょうがねえ。

↑（福岡県　NOVICE君）
☆おぱんつは見えないから安心せよ。

↑（福岡県　熊丸君）
☆スケバン雀士竜子シリーズもヨロ。

↑（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆懲りずに強く生きてください。よよ。

↑（香川県　隆君）
☆セリフもすげーいい感じよ。乂ロ乂ロ。

（宮城県　STO君）
H 実はゲルエロス村の強力村民のSTO氏。その意気込みたるや（以下原稿用紙256枚）。

（群馬県　葵月瑠さん）
☆魅惑の寝そべりポーズ！　実にいい切り口だといえるわッ。

今だスパーク！
ゲルエロス村

ほのかなるセクシーテイストをまぶしつつ、読者の皆さまの正直なる欲求に応えていこうと発奮を続ける「ゲルエロス村」に、キミもこの春入村してみないか!?

（埼玉県　笹波ミコトさん）
H 脱衣麻雀フェアは継続中。我こそはという村民の参加を待つ。

（神奈川県　みの虫改めみのたかしさん）
☆予備をいつも持ち歩いているのでしょうか。とか。

プリセル大作戦

今回は全国の[illegible]ちゃんズが申し合わせたようにハヤトプリセルを送ってきおったわ[illegible]よって特集。最近は[illegible]ゲーネタが多いので、異色ジャンルのプリセルネタも大歓迎YO!!

（北海道　[illegible]）

（[illegible]県　[illegible]さん）

（広島県　[illegible]さん）

（[illegible]県　[illegible]月トミーさん）

これがプリセルハヤトの設定だッ！

（匿名プリーズ　Mr.★KKさん）

（[illegible]）

A-Froひみつ情報
上記のMMTの中で「ビーム特集」などという、はっちゃけた企画を立ち上げていますが、A-Froでは読者さまのナイスな要望にびっしびっしお応えしていく所存ですので、「こんな企画やってほしい」というリクエストがあれば、臆せずに送るがよい（SG）。担当ズの心の琴線に触れたご意見などは、大々的に取り上げていく予定です。そちらの方でもご協力シクヨロ。

げえせん歳時記

近ごろ
モーコンネタ
少ねえなァ・・・。

（東京都　獄門太一君）

（高知県　こんまさん）
☆激しいヒューマンドラマのクレジットに、愛車の名前があってもいいと思うぜ。

ワールド・サムライ・コーンバアーット

俺「して、ゲーセンに到着したわけだが、今日は何をやるかね？」
友「じゃあ、こないだ勧めた『ワールドコンバット』でもやってみない？」
俺「よし、今やってる元帥殿（めちゃウマ）が終わったら我らのミッション開始だぞよ！」
（元帥殿ラスト直前で死亡）
俺「……」
友「……」
俺「あの後にやるの、やだな」
友「俺もだよ……」
俺「とりあえずやろっか（モチベ激減）。適当に名前選んで、と。ではミッション開始！」
友「みんな生きて帰るぞ！」
俺「お～」
～数秒後～
俺「え、こ、これ何？　まさかすごく難しい!?」
友「ま、最初はね」
俺「た、隊長殿！　弾が当たらないでアリマス！　おまけにガイコツが私ばっかり狙ってくるでアリマス!!」
友「だれが隊長だっ！　ちゃんとガードすれば大丈夫だよ」
俺「お、なるほど。ミサイルも跳ね返す盾とはこりゃすごいね。ほんじゃ防御の合間に攻撃……グァァァァ！　隊長！　被弾したでアリマス！」
隊長「お、落ち着け！　まだ大丈夫なはずだ！」
俺「（お、こいつも世界に入ってきたな）隊長！　隊長！」
隊長「安心しろ！　俺がいる限り貴様を死なせはせん！」
俺「グァァァ」
隊長「大丈夫か！？」
俺「……た、隊長、俺はもう無理らしいです」
隊長「バカ野郎！　弱音を吐くんじゃない！」
俺「た、隊長、俺の代わりにこの写真を……故郷で待つ妻と息子に伝えてください。父は最期まで立派だったと……ゲフッ」
隊長「ウオオオ、お前だけを逝かせはせん！　この俺も戦場に華麗に散ってくれるわぁ！　覚悟しろガイコツ兵どもおおお!!」
俺「た、隊長ー!!」
隊長「グワァァァアッー!!」
“GAME　OVER”
俺「……面白かったね」
友「……うん」
俺「……今度はもっと静かにやろうね」
友「……うん」
俺「……ていうかさ、元帥って普通、前線に出ないよね」
友「うん、そうだね。じゃあ帰ろっか」
俺「うん、そうしよっか」
（埼玉県　GD110に捧ぐ＠saku君）
☆『ワーコン』はなり切った者勝ち！　ゲームオーバー後の、素に戻った時の気まずさも楽しみの一つといえようぞ。

（埼玉県　霧山あすかさん）
☆お肌ぷにぷに、年齢若そうだよねー、実際若いんやけど。

（宮崎県　瀬川さん）
☆偉大なる掘削先駆者よの。手のひらとドリルを太陽に！

アルカデ代表!?　示せポップーQ！

市内のゲーセンで「ポップンミュージック統一模試」なるものが開催されると聞き、興味本位丸出しで参加してみることにした。どうやらポップンに関する筆記試験のようなものらしい。
　ということで試験当日。会場のゲーセンに行ってみると、既に参加者が来ている模様。見れば男女比は5：5といった感じ。
　相手にとって不足は無い。というかコレはもうトップを取る意気込みで！　そして簡単なガイダンスのあと、試験開始！　コレは何とかなりそうな気配である。が。
（イントロ演奏中）
「ん？　コレは……確か……どこかで聞いたようだが……はて？」
　どうにも何かノドまで出ているんだけど、肝心の答えが出てこないのだ。このもどかしさは、まさに学生のころに味わったあの感じである！　何とか思い出そうと五十音をたどっていくも、結局答えは出てこない。久しぶりの妙な感覚に呻いているうちに、問題は次の曲へ。
（演奏中）
「ああ、コレは覚えてるぞ、ガールズロックだ……ってそれジャンルだし！」
　ポップンを初期のころからやっている人間が陥る罠、それは曲を曲名ではなくジャンルで覚えている事である。
　何とか曲目を思い出そうとしてサビを脳内で口ずさみ（←妙な日本語）何とかクリア。結局終始このような感じでイントロクイズは終了。そして試験は筆記試験へ突入した。
Q：「アルカディアの第二回ポップン人気投票で、1位、3位、4位のキャラを書け」
おや？　1位、3位は分かるとして……4位ってだれだったか……!?　4位……思い出せ諸江、ほら、街で使用頻度の高いキャラだよ、考えれば分かるじゃん！（脳内キャラクタールーレット開始）あ！　分かった！　俺解答：『リゼット』（正解は六）
Q：「コナミの新サービスの名称は？」
　あー、コレ表紙にも載ってたなあ、eeなんたら……ee……ありゃ？　確かに読んだはずなのに思い出せない！　記事を読んだ記憶があるのに、単語の記憶が出てこない！　何ですかこの既視感は、かつて存分に味わった苦い感じは……。俺解答：『eeMAIL』（正解は'eeMALL）
　そんなこんなでズタボロになりながらも、何とか最終設問までやっつけ、結果発表を待つこととなった。まあどう考えても好成績ではないだろうが、凄まじく悪くもないだろうという手応えではあった。
　しかし、発表された結果は……ブービー。
　嘘ォォォォォォォォ!?
ぶっちゃけ、下から2番目ってコトですか？　これは要するに腕も知識も下から数えた方が早いってことですか？　いや、ちょっとは自信もあったりもしたんだけど……ブービー……。これぞまさしくデッドエンド、期せずしてゲームじじいの波が腕はおろか、知識の方にまでキているこの証明となってしまった。
　しかし、こういう「単なるゲーム大会」ではない、ゲーセン主催のイベントというのは、あまり参加したことが無かったために非常に面白かったのも事実。テクに依存しない「ゲームイベント」というのもいいなあ、と思った日曜日だった。
（佐賀県　諸江カズノリ君）
☆ん～、曲名出てこないことあるネ。「ほら、ピラミッドのアレだよ、アレ！」と意味不明なことを口走る私たちのために、「ポップンミュージック統一模試」の問題送ってくんろ！
　そして、ブービー賞になってしまった諸江君のような人のために用意されているのがコチラ、「pop'n music book!　ポップンな関係EXTRA」。曲名やジャンルのデータベースも、この本を見ればバッチリでオマ！

（静岡県　ココロザシノさん）
H外道正真レインボービームで、深き闇をかき消せ！

A-Fro ひみつ情報　最近はA-Fro投稿の裏に「ごめんなさい」とか「もうしません」など、自分の作品に対する後ろ向き発言がコメントが多い（主に「ブリセル大作戦」あての作品）。まあ、投稿作品は皆さんの思いのたけをぶつけてもらっているわけで、勢いや情念が入り込んでしまうのは仕方の無いコト。アフロズはそういうことは一切気にせず審査するので、あまり思いつめず投稿してくださいねー。

立てよ、国民!! 立ったら座ろう

先日、バイト先の決起集会とかで、とあるホテルに泊まることになった。
　アルバイトの身分で、なぜ出席しなければならないのか分からなかったが、三五〇人も集まる規模で、某ザビ家も真っ青でございました。
　そんなことはさておき、6時間にも及ぶありがたいお話を座りっぱなしジャーマンのまま拝聴し、エコノミークラス症候群と戦いながら、決起会は終了した。
　その後は、懇親会と銘打っただけの宴会になだれ込んだのだが、オイラは食う物だけ食って、サッサとホテル内のゲーセンに当然のごとく足を運んだ。一人で。
　そこには、驚くほどのご馳走が用意されていた。アップライト筐体の『スペースインベーダー』が神々しくそびえ立っていた。ほかにも『鉄拳』『バーチャファイター』『マジカルドロップ2』『ぷよぷよ通』など、異空間的ラインナップがなされていた。
　とりあえずオイラは、『スペースインベーダー』にコインを投入した。コンパネは二人でプレイできる仕様になっており、レバーも付いている。「立ったままビデオゲームをするなんて、なんてメリケンライクなんだ！」
　そんな感動をよそに「名古屋撃ち」の名前は知っていても、やり方を知らないオイラは侵略者たちを迎撃するのに失敗した。こうして伝説超人との出会いは幕を閉じた。
　その後、初代ヴァーチャなのに必死でP＋Gで投げようとしてる自分に悶絶し、宴会場に戻ると既に閉幕していた。別の意味で充実した決起会になった。

（福島県　軍団長君）

Ｈゲーマー勤労者のためにわざわざホテル側がセッティングしてたのかも。茶色くなったインストカード、画面焼けしたモニターなどを特殊演出で再現した、ゲーセンのセットだったのかもしれません。

eb!（東京都　ジャッキー楽丸さん）
☆宝石消失パズルといえば「コラムス」。乙女もロゴも、ゴージャスですね

炭坑に響くはゲセッ子Bros節

2月初頭のある夜、仕事から帰る途中の兄者から電話があった。
兄「おい、超魔王！（仮名）勉強してるか？」
俺「だまれ！　この野郎!!」
兄「まぁいい。お前にいい情報がある」
俺「えっ？　何？　何？」
兄「俺が今いる○○（近所）に『ケツイ』が入ってるで！」
俺「ほ……本当!?」
兄「で、やってみたんだけどさ」
俺「スコアシステムは知ってるケド」
兄「そうじゃない。なんかロックショット（A押しっぱなし）が物理的にロックされているんだけど……」
俺「えっ!?　それじゃロックショットじゃなくて、ROCK（反逆という意味のスラング）ショットじゃない!?」
兄「うはは！　そうだな！　今から家に帰る、じゃ！」
俺「気を付けてネ」
　密かに嫌な兄弟だ……。

（東京都　村上超魔王君）

☆ボロいコンパネのロック魂はたまりませんわいなー。レバーのボールが取れててROCK！　お札を小銭両替と間違えて、全メダルにしちまった時もROCK！（↑自分のせい）

A-Fro今月のフィナーレ 募集イラスト特集

さて、今回のA-Froはこのへんで。最後に投稿募集イラストの掟を再確認してお別れだ　また来月！
●掟1……投稿のあて先は書かなくてよい
●掟2……定位置に掲載される地の利を活かすと吉
●掟3……夜中の12時以降に食事を与えてはいけない

（愛知県　みなぎゆうさん）
Ｈ葉書を投函するまでが投稿！　締め切り前はゲーセン行きつつ気張りなはれや！

（鹿児島県　HEELさん）
☆総帥ッ、この場所でノア党員募集はチト……。あ、アルカデでしたか。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

「あて先イラスト」募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号7月号の締切は……4月18日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／ねこむち

にゃにゃんがにゃん

ギャグ
シリアス
小説

ニクスの帽子もセムの髪型も猫耳？　という感じのショートギャグ集。ディフォルメの効いた絵柄がぷりちいです。一部男×男アリ。

B6版　20P　コピー　表紙1色
100円無記名定額小為替＋140円切手
〒253-0022　神奈川県茅ヶ崎市松浪2-9-15　高松美央

ギルティギアイグゼクス　発行／OPERETTA PALACE

MAKE-Believe

ギャグ
小説

アクセルの心の友、ステージの犬が行方不明に！　という10Pギャグを初めとしたドタバタギャグ集。小説もどこかオチ付き風味です。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒350-1133　埼玉県川越市砂976-3　メゾンうるし谷102号室　主林清香

斑鳩　発行／can't HUE

heterodox muse

シリアス

B5版　44P　オフセット　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋240円切手＋宛名シール
〒344-0038　埼玉県春日部市大沼1-61-17　武山剛士

熱意あふれる画風の斑鳩モノクロCGマンガです！

クロッキー風から油絵風のマチエールまで自在に変化する、モノクロCGならではの画法が駆使されたグラフィカルな１冊。個性的で迫力ある絵柄です。

斑鳩の里を訪れた篝。彼女はなぜ鉄塊乗りとなり、そしてなぜ天楼との戦いを決意したのか。絵柄にマッチした渋いストーリーの１冊です！

★Deuil中心オンリーイベント「Tone Cluster」
2003年6月15日（日）　大田区産業プラザPio・2F小展示ホール
直接100Sp・委託20Sp募集　申込締切5/17必着
コスプレOK　お茶会＆カードゲーム大会もあります
お問い合わせ先　〒187-0002　東京都小平市花小金井1-2-16
館岡様方「TC」係
http://homepage3.nifty.com/tone-c/

オールジャンル同人誌・創作作品展示即売会
BRAIN SHOCK STAGE：2
2003年5月25日(日) AM11:00～PM3:00
会場 双葉町体育館
募集 直接参加300SP 委託参加50サークル
申込み〆切5月6日必着
問合わせ先
〒971-8133
いわき市鹿島町米田字南内22-8 鈴木方『君僕準備会』
mail:blainshock.id-03@ezweb.ne.jp

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★新設サークル「Pop☆コーン」会員サマ募集!!
Pop'n music中心よろずの会員制サークル。2カ月に1回会報発行（A5・オフ）、会費は400円（送料込み）。詳しくは80円切手付返信用封筒同封で下記マデ。案内書を送ります。
〒458-0847　名古屋市緑区浦里4-19県住1-1-306号　松本幸（同人便せんのみ可）

ラリホ～ラリホ～♪ラリルレ……はっ！　いかん、今回は選考が難航したので、脳がショートを起こしました。冬コミ＆シティ終了後にあたる先月～今月号は良質の同人誌が大量に投稿されてきて、どれを落としても絶対に後悔するような状況だったんです。掲載できなかった皆さん、ごめんなさい！　これにこりず、またどんどん同人誌を送って下さいね！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士　発行／はいどろかる茶屋

かたなるほうへ

シリアス

コマの配置や空間の使い方が上手な1冊。刹那を追う響のトボトボ感が、絵とお話からにじみ出ていて、それがめちゃカワイイです！

A5版　32P　コピー　表紙カラー
本代300円無記名小為替＋送料140円切手＋宛名シール
〒569-1144　大阪府高槻市大畑町2-7 E201　安見智里

ストライダー飛竜2　発行／超御粥倶楽部A

そして道化は鼓動を止める

シリアス

飛燕の出会った、心を視る少女。彼女はやがて意外な場所で飛竜とも遭遇するが……。お話・線質共に乾いた手触りが魅力の1冊。

B5版　38P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒272-0015　千葉県市川市鬼高2-12-23 市川ハイツA-809　上野まどか

エスプレイド他　発行／サイコ屋・K

Foolish Heart

ギャグ

一見ちょっといい話に思えてもそれはまやかし、キツめの笑いが突然あなたを襲うショートギャグ集。ネタはやや下ネタ寄りですぞ。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒340-0033　埼玉県草加市柳島町254-1柳島団地2-105　千葉絢子

同人誌だって適材適所？

陽気の中で読む同人誌もオツなものです

読む人も描く人もご注目

春のイベント スパッとご紹介

ジョイ「そういえば先日の3月29・30日には『HARU Comic City 8』が東京ビッグサイトで開催されていましたな」
牡丹「……ギニャー！　なななな何で教えてくれなかったんです！　あたしの同人誌は在庫いっぱいで、どんどんイベントにサークル参加しなきゃいけないのに！」
ジョイ「あなたは先月のイベントのサークル初参加で燃え尽きて、完全に虚脱状態だったではないですか。私があなたとまともに会話するのは約一カ月ぶりですよ」
牡丹「グ、グム～……。じゃ、じゃあ、あたしの同人誌に合う春のイベントを紹介してください！　さあ早く！」
ジョイ「牡丹さんの本は『鉄拳』系になるわけですが……関東での『鉄拳』オンリーイベントの情報は、私の元には届いていませんな。とするとやはり大～中規模の総合イベントということになりますか」
牡丹「他ジャンルのオンリーイベントに潜り込んで参加、秘かに『鉄拳』本を並べるという手はないんですか？」
ジョイ「多くの場合、オンリーイベントの参加条件は『当日の頒布物に○○の同人誌が1種類以上あること』ですから不可能ではありませんよ。ただし、まず売れません。たとえば牡丹さん、あなたは路面電車研究本オンリーイベントに『鉄拳』本を探しに行きますか？」
牡丹「行きませんね。『鉄拳』本がある可能性はほぼゼロ、あっても1・2冊で、行く労力に見合わない感じ」
ジョイ「お客さん側がそう考えて行動するわけですから、『鉄拳』イベントでは完売した本が、他ジャンルイベントでは一冊も売れない、ということも実際に起こります。『ソウルキャリバー』イベントに『鉄拳』本とか、若干でもつながりや重なりがある場合はともかく、自分のメインの本とまったく別ジャンルのオンリーイベントに参加する、というのはあまり得策ではありませんな」

春の総合イベント情報・関東版

●4月29日（祝・火）
○Comic Revolution 33
場所：東京ビッグサイト　東1・2・3ホール
時間：10:30～16:00
○Comic Renaissance Vol.1
場所：東京ビッグサイト　東4・5・6ホール
時間：10:30～16:00
●2003年5月3日（土）・4日（日）
○Super Comic City12
場所：東京ビッグサイト　東ホール
時間：10:00～15:30
●6月15日（日）
○サンシャインクリエイション20
場所：池袋サンシャインシティ展示場
時間：11:00～15:30
●6月29日（日）
○ComicCity in東京101
場所：東京ビッグサイト　東ホール
時間：10:30～15:00

牡丹「よーし、どのイベントを狙おうかしら……」
ジョイ「あの、牡丹さん？　サークル参加の申し込みはどれも1月辺りに、とっくに締め切られていますよ？」
牡丹「ア・カ・チ・バ・ラ・チ～！」
ジョイ「……ギニャーだのグムーだの、自称美少女キャラのくせにそんな言葉を乱発するとは、どうもまだ虚脱状態から抜けきっていないようですな」
牡丹「アジャラカモクレン・テケレッツのパ～★」

龍虎の拳シリーズ　発行／迷犬パピィ

GOOD ENDING

シリアス

すべての戦いが終わった後、旅に出ようとするリョウ。キングに告げる言葉は……。絵柄もお話の組み立ても手慣れていて読み応えアリ！

A5版　44P　オフセット　表紙カラー
500円（本誌代）分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒166-0004　東京都杉並区阿佐谷南3-40-21コーポ横川206　越智和代

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働かでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はいたしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。　○欲しい同人誌のタイトル・冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は**4月21日（月）必着**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

『式神の城』攻略サイト

ハイテンションルーム
YS333
http://members.tripod.co.jp/ys333/333_menu.html?

- 点効率
- ネタ
- 稼ぎ

AC版玖珂光太郎・結城小夜の徹底攻略

『式神の城』に関しては、攻略と掲示板を見られる。攻略は玖珂光太郎と結城小夜をピックアップして掲載されており、「基本性能」「点効率」「ビット攻略」および各面ごとの攻略が掲載されている。特に「ビット攻略」は具体的なマップと解説が併記されており、着実に情報を吸収すれば即効性の高さは保証できるので、目を通してほしい。
また、掲示板もスコア情報の交換などハイレベルな意見・情報交換が活発に行なわれており、必要と思われるものは記憶しておくといいだろう。『式神の城』をプレイし続けていればきっとぶつかる壁があるので、このサイトで得た知識は後々重宝する違いない。

全キャラが攻略されていないが、キャラを絞ることにより攻略の質を高めている。サイト全体をくまなくチェックせよ！

PROTMIND
ゆぱた
http://www.netpro.ne.jp/upta/

- 得点システム
- 永八防止キャラ
- ガンバレートマーチ

独自の攻略記述方法による徹底した解説

サイトは文章中心で徹底的に攻略しており、プレイヤーなら一度はアクセスしておきたいサイト。掲載される情報は「使役者紹介」、「操作方法」といったベーシックなものから、「得点システムについて」、「面構成」などといった詳細な攻略までがそろう。特筆すべきは「面構成」のページ。日記（メモ）風な記述になっているが、掲載内容はプレイヤーの視点での攻略となっており、非常に分かりやすい。初心者向け攻略情報として玖珂光太郎がピックアップされており、ステージごとの攻略がつぶさに記述されている。こちらの情報もかなり充実しており、初心者にも安心な内容となっている。

当サイトは、文字中心であるが故に掲載される情報は隙が無く濃密なものとなっており、秀逸な攻略サイトといえよう。

龍のお年ごろ
http://www.tatsuno-otoshigoro.tv/

- デモ
- 関連商品
- X-BOX

攻略だけに終わらない情報満載サイト

『式神の城』だけに限らず、数多くのゲームの情報を取り扱っている。原稿執筆時点では『式神の城』と『II』が掲載されていた。『式神の城』の情報としては、コンシューマー版をターゲットとした攻略が細かに掲載されており、そのままアーケードでも流用できるものとなっている。キャラクター別で構成されたステージごとの攻略は、個条書きでまとめられた文章と図解で埋め尽くされている。さらに、金稼ぎ重視の攻略も掲載されており、充実した攻略情報を誇る。また攻略以外にも、「世界設定」、「敵データ集」、「セリフ集」、「関連商品」いった情報も掲載されており、キャラクター好きな人も納得のサイトになっている。

掲載写真は玖珂光太郎のセリフ集だが、こういった攻略以外の情報量は他サイトの追随を許さないものがある。

『式神の城』CG・SSサイト

共月亭
宮下未紀
http://www.remus.dti.ne.jp/~miki/

細い線と大きく艶やかな瞳が印象的なかわいい女の子のイラストが掲載されている。ほかに『ガンパレ』のイラストなども掲載されている。なお筆者は掲載CGを壁紙化済。

GREAT PLANET
羽生満月
http://pitri.hp.infoseek.co.jp/

『式神の城』以外にもアニメやゲームのイラストが掲載されている。イラストは、かわいいものからコントラストを利用したユニークなものまであり見どころが多いサイトだ。

BAROQUE CODE
ハセイアガナ
http://jns.ixla.jp/users/hasei539/

透明な瞳が印象的な女の子たちのイラストが多く掲載される。細いが凛とした線のイラストが楽しめる。過去の同人活動も掲載されているので興味深いサイトだ。

式神桜吹雪
つばくら
http://hb5.seikyou.ne.jp/home/tubakura/siki/

掲載CG はデフォルメが多いが、かっこいい日向玄乃丈のイラストもアリ。なお、管理人は別ペンネームでアンソロジー本に執筆活動中！　気になる方はチェック！

電脳ようぐると
INAO
http://www16t.sakura.ne.jp/~digi-y/

イラストはふみこO・V中心なので、ファンなら行くべし。ほかのキャラ（男性陣がかわいい）も掲載されており、細い線と丁寧な色使いに見とれること請け合い。

Wolf of the Moon's Surface
江神直人
http://www9.plala.or.jp/moon_surface/top.html

『式神の城』オンリーのサイト。コンテンツは掲載CGのようにニヤリとさせられるイラストが多くある上に、SSも楽しめる。なお、一部SS／CGが女性向け。

おかしら総本山
おかしら
http://www.sam.hi-ho.ne.jp/okashira/

『式神の城』に限らずいろいろなゲームやアニメ、オリジナルのイラストが掲載されている。なお同人活動（18禁）の情報もあるので、掲載CGにピンときたらチェック。

Black & White Feathers
だすく
http://qchan.jp/DUSK/

コンテンツとしてイラストが設置されるも『式神の城』は別コンテンツとなっている。かわいいイラストやデフォルメイラストなど、いろいろなパターンを楽しめる。

Electrical Communication
AKA
http://akasam.fc2web.com/ec/

金 大正中心のイラストを掲載。CGはゲームで分類されており、お絵描き掲示板にアップしたイラストも掲載されているので、そちらも楽しんでほしい。

TIPS
wwwの泳ぎ方

攻略サイトを探す際には、検索サイトを活用することが当然にして当たり前。が、中には攻略専門の検索サイトという便利なサイトもあるわけで、ぜひとも活用すべし！　まず最初に紹介する「ゲーム攻略エンジンMagicalGirl（http://www.magicalgirlz.com/）」は、キーワード検索とディレクトリ型が提供されるが、「アーケード」のボタンがあるので、1クリックでアーケードゲームの攻略サイトを検索することが可能となっている。そのほかにも「ゲーム系創作物」や「ゲーム改造」などさまざまジャンルが検索できる。「ゲームナビ ゲーム攻略専門検索エンジン（http://game2.s7.xrea.com/）」は、多数のプルダウンメニューとディレクトリからなるが、ゲーセン関連はプルダウンメニュー「ハードカテゴリ」で「アーケード」を選択することでオーケーだ。また、「タイトルカテゴリ」もあるので、こちらも利用してみよう。もちろん、攻略情報を掲載しているサイトはこれらの検索エンジンに登録し、いろいろなプレイヤーにアクセスしてもらい、情報交換してサイトをよりよいものにしよう。

泳ぎ方PLUS

3月号「ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方」におきまして、サイト名MOON†BASE=TEA★ROOMの管理人様名を「さんたろ」、アドレスをhttp://members.tripod.co.jp/angel_Ring/と掲載しましたが、正しくは管理人様名が「らくがき三太郎」、アドレスがhttp://members.tripod.co.jp/angel_Ring/index.htmlです。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

配合成就は手に？だれの

ついに豪血寺が復活！ そして、設定は村田蓮爾大先生!! その丁寧に描かれた設定[illegible]タッチのタッチを堪能してほしい。

"Matrimelee" Graphic Arts

物語は『豪血寺一族2』の頭首戦が終了した一年後の世界である。
豪血寺一族の頭首決定戦はオリンピック以上に知名度があり、その頭首を争う彼らは、
まさに世界中が認めるツワモノに間違い無しなのだ。
[illegible]としよう）そんな豪血寺一族に某国主催のショーイベントのウワサが舞い込んできた。某国
のショーイベント本来の目的とは「王位継承者の結婚相手探し」である。
[illegible]一つ、強き者であること。イベントで最強の座に輝いた男女が、
某国の王子と王女の結婚相手になれるのだ。
豪血寺一族に白羽の矢が立った理由は、彼らが常に闘う事を捨てず
血族強化を追求していた事から、某国王族の
配偶者選びに最適だったためである。

大山 礼児

年齢■26歳
性別■男
血液型■A型
攻撃特性■バランス良し

『豪血寺』初代から参戦している、典型的空手バカ一代。空手を極めて己を高めるべく日夜精進しており、豪血寺一族の一員でありながら微塵も悪の心が無い超硬派である。使う技も実にスタンダードで色物が無く、むしろ見方を変えてみれば、一族でありながらこの様相というのは全キャラ中最も「異常」といえるのやも知れない……？

陳 念

年齢■36歳
性別■男
血液型■B型
攻撃特性■怪しい中国拳法＋煩悩POW

初代『豪血寺』から参戦しているキャラクター。物欲、煩悩全快で本能の赴くままに突き進む豪快破戒僧で、その煩悩パワーを、どう見ても邪霊っぽい飛び道具にして昇華したりと、実には迷惑なファイトスタイルを持つ。シリーズを重ねてもその煩悩が尽きる事はなく、常にパワフル。まさに豪血寺一族の鑑といえよう。

豪血寺 お梅

年齢■80歳
性別■女
血液型■不明
攻撃特性■脅威的な蹴りと突き

お種の姉。過去70年間、「頭首決定格闘技大会」において不敗を貫き通してきた女傑。その性格は非道にして残忍、我欲が強い一族郎党の中においてもまったく色あせない悪女っぷりで、老いてなお頭首の座を手放さない。若返ったり分身を飛ばしたりと妖しげな技を嫌というほど駆使する。『2』での一発奥義は特に圧巻であった……。

豪血寺 お種

年齢■80歳
性別■女
血液型■不明
攻撃特性■圧倒的な蹴りと突き

お梅の妹。幼少のころから姉の呵責なき虐待を一身に受け、命を落としかけたことも多々あったという、見た目とは裏腹の苦労人。『豪血寺一族』の頭首争奪戦においてお梅を倒し頭首の座についたものの、それも短い夢に終わった。『GROOVE ON FIGHT』ではただ一度、姉と息を合わせて文字通り一心同体の闘いっぷりを披露した。

ポ チ

年齢■3歳
性別■雄
血液型■不明
攻撃特性■常に犬らしく闘う事

孤空院 千滋の弟の曾孫・金太朗に、あの世を見た後も付き従う名犬ならぬ「冥犬」。本来は金太朗が相手の精気を吸った時に変身する獣人の姿身で、ご主人がいなければ実体化は無理かと思いきや、初登場の『2』の時点でいきなり独立独歩で活動。以後は超悪童たるご主人の下で、忠実というよりは自由気ままに暮らしていたようだ。

hikaru

城門 光

年　齢■13歳
性　別■女
血液型■AB型
攻撃特性■仕込み型ステッキ

男系一族に生まれた唯一の女の子。ほかの兄弟と性別が違う事にコンプレックスを持っているため、自分の事を僕と言う。仕込み型ステッキ「トライノード」で、素早い斬撃を繰り出すキャラだ。

buntaro

九戸 文太郎

年　齢■17歳
性　別■男（九戸真太郎の兄）
血液型■O型
攻撃特性■石頭、足技

大山礼児を師として尊敬する、見たまんまの熱血硬派。純真なところがあり、感動すると泣く（アニメ名場面特集の感動編で泣いた）。光同様、このゲームの何たるかを物語る、アルカディア特選キャラの一人。

shintaro

九戸 真太郎

年齢■16歳
性別■男（九戸文太郎の弟）
血液型■B型
攻撃特性■腕力を主体とした攻撃

兄の文太郎よりは軟派思考なお調子者。流行には結構敏感なタイプだ。兄の影響で大山礼児を尊敬してはいるが、その気持ちを兄のように表に出さない。素早い動きで相手を翻弄する戦法を得意とする。

olof

オロフ・リンデロード

年齢■29歳
性別■男
血液型■不明
攻撃特性■足技

腕の負傷により足技を駆使する、要人警護を行なう冷静なSP。しかし、気質はフェミニストだ。大会主催者である某国の王族を警護する事になっていたが、プリンセスのお戯れから出場する事となった。

キース・ウェイン

年齢	26歳
性別	男
血液型	O型
攻撃特性	飛ばせて落とす

初代『豪血寺』から参戦中。アメリカ・シカゴの不良青年で、女性と見ればナンパして回る健康不良青年。豪血寺一族の中では珍しく、それほど悪人ではないし多少ナルシストだが変人でもない……実はすごいことなのかも知れない。ちなみにアニーと結婚して生まれた息子クリスが『GROOVE ON FIGHT』に登場、こちらは立派な悪人だ。

keith

アニー・ハミルトン

年齢	23歳
性別	女
血液型	AB型
攻撃特性	多角攻撃

イギリス在住のお嬢様。今回はイメチェンしているが、かつては一見おしとやかに見える外見だった。もちろん豪血寺の血を引くだけあって、容姿に反してナチュラルに高飛車でヒステリック、でも動物好きで、特に亀を溺愛するという変な人。かつての外見は某キャラの変身後の姿に酷似していたが、血族だと似るものなのだろう。

annie

破鳥 才蔵

年齢	25歳
性別	男
血液型	AB型
攻撃特性	忍術

『豪血寺』初代から参戦中。忍術と火薬で闘う様は立派な忍者だが、実は極度の対人恐怖症で、それをゴマかすために忍び装束を常に着用し、普段は人里離れた山中に隠れ住んでいる。他人を前にすると理性がブッ飛び、パペーポペーと謎の言語でしか話す事ができなくなるが、豪血寺一族の者ならばなぜかその内容を理解できるらしい。

saizo

闘婚 設定資料集

"Matrimelee" Graphic Arts

ホワイト・バッファロー

年齢	31歳
性別	男
血液型	A型
攻撃特性	巨体

初代『豪血寺』から参戦しているキャラクター。落ちているものは拾った者のもの、そして地上にあるものすべては落ちているもの……と、超理論をもって趣味のガラクタ収拾を続けるネイティヴ・アメリカン（ネイティヴなのになぜか豪血寺の血を引いている）。無口に振る舞ううちに自然と周囲に被害を及ぼす天然系だ。

孤空院　千滋

年齢	84歳
性別	男
血液型	O型
攻撃特性	杖とフンドシ

元・お梅の婿。お梅の母お志摩（いまだ存命）の企みで政略結婚をさせられたのが不服だったのかそれとも必然か、二週間で離婚。以来頭首の座を愛用のフンドシ（武器）片手に虎視眈々と狙い、一度はその座を手にしたこともある。薬による超常的ドーピングでもって鬼神のごとき力を発揮するが、放屁であっさり元に戻る。

花小路　クララ

年齢	14歳
性別	女
血液型	B型
攻撃特性	魔法のステッキ

■街角で出会った妖しい占い師から魔法のステッキを譲り受け、その容姿とは裏腹に奇妙奇天烈かつ凶悪な魔法を笑顔で振りまく鬼のギブミーマネー魔法少女。『2』にて登場以来はアイドル的存在となり、『GROOVE ON FIGHT』にはその娘ポプラ（見た目うり二つ）が参戦。その豪血寺的な性格は見事遺伝していた模様だ。

そんなアリカはフシギな会社
そんなアリカはユカイな会社
(株)アリカ広告列伝
そんなんARIKA
…を描いた犬一匹
小林真文
むっ
おーい オレにだけお茶くれ〜
アリカ事務員B
お茶はどちらがいいですか?
ん? ドロ
えっ!? 了解なのッ
スタ スタ
どろぉ!?!!!
ポチョムキンが一巻を探してて…
ぽちょむきん!!?
!?
アリカ事務員A
ああポチョムキンがですか
そうポチョムキン
通じとるがな!!?

会場を10周くらい囲んで4光年先まで並ぶ長蛇の列! しかも全員あらゆるゲームのコスプレで!
はい描いて!
描けるか!!!

今回こんな感じで…どう?
どう〜
2Pでなにを描けと!!?
じゃあいっちゃんがAOUショー行った話を描くによろか?
すごい人だったによろよ!

ロックマンEXEトランスミッションを
たぶん 創った男たち
この物語はロックマンの父とアリカのユカイな仲間たちによるロックマンEXEトランスミッションをたぶん開発したドキュメントである
オレはまだやりつくしていないーー!!!

GCで!!?
息をついている場合ではなかった!

鬼武者2の開発が終わり
ロックマンEXEも成功に終った
ふう
カプコン第2開発部 部長
稲船敬二
GCでも遊んでみたいんや
ええな! GCでロックマン
やりそー
ロックマンEXEやった?
サイコーや! オモロイで
!
…けどな

いや〜F-ZERO ACが面白くってー!!!
正直一番人気はセガによろね
いや…まあアンタの会社がいいならいいんだけどね…
これはアリカの広告です

長い間ありがとーー
今頃お別れツアーで大阪、広島まわってるによろ
マジかよ!?
CLOVER
きゃー

映像は!!? スゴイの撮れたの!!?
しらーん ぴっ

りっそ作者急病のため休載に…
呪われろ 呪われろッ
健康第一
やめてくれぇ
蜂の子! 蜂の子はどうした!!?
ん? 解散したによろ

あ〜もうネタがありゃしねえ!!!
ついに2段も使ってそのセリフッ
きゃーーッ
なんかあるでしょ? 大往生発売間近! とか…
開発終わったしコンシューマーでし〜

どこから…!!?
やっと出たによろ!
つーか会場内では携帯手に持っとけ!
来るの遅いし

やっぱAOUショーの話によろか…
ん〜
ひらめけ!

はい! お仕事終了〜〜!
行ってきましたAOUショー!!! BUTそれゆえフリーダーム!!!
一般日自腹!!!
この目で見てえ〜〜ッ

あなたと私の希望のメーカー!
アリカ
それは夢のある会社!
アリカ
アー
OH!
パチ パチ
ゲーム大好き! 合言葉は
アリカ
素敵なゲームはいつも
アリカから

でハンドルはこーゆー形でこんなんなってて後には触るとス〜〜って
ス〜
わしゃ わしゃ

それがF-ZERO AC! 自分のカードでマイカーをカスタマイズできてデロラー艦みたいにもできるワケ
デロラー艦…

F-ZERO ACの取材許可もらったによろ でもちゃんと並んで遊ぶによろよ!
イカサマしないようにランニングのバルーンの上から見張ってるによろ
そーかよ 一生降りて来んな!!!

さーてセガセガー
ん?

着信うん十件…
着信履歴
みまちゃー

三原さんから うかがってます! よろしく お願いします
三原さんが いない……?
ほーら出て来ちゃった!!!
えーん えーん
もう座っちゃったもんは 座っちゃったもんね~だッ
…ちゃんと操作 できるんだろーなッ
こちとら毎日 電動チャリで シフトウェイト よ!!!
まかせろ!!!
時速2000km 世界へ
え!? 一般で入場 されたん ですかッ
さ!今のうち
はじめて買った SFCソフトは F-ZEROよ!
イミが わからんが まあいい…
おお!
パドルレバーで 重心移動が できますよ!
リタイヤ
完走くらいしろッ
もう1回…
ややましい
21世紀には なったが
やっぱ まずは アーケード モードで しょう!!!
あはは~ ボクんちのTVが 弾だらけだよ~
ああ…スーツの おっさんも 華麗に爆走 しとるわ…
待ってろ 緋蜂!
はあ!? あっ 違ッ
天才!!!
見ているだけで楽しいコース!
でも 1ステージ 1コインでは 進めてるね
よりテクニ 優秀!!?
これで 5,800円 だろうんだ から 超お得ッ
おかあさんと いっしょ みだい~ッ
本気
なんと 師次になり ました♡
死ぬがよい!!!
∞コンティニューで死ななないんだなこれが♡マジ面白いよッ!!!

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER NOW!!

さて今回の共通質問は、大阪府　がりがり君からの質問で、「オススメのゲームセンターか、行きつけのゲームセンターを教えてください」というもの。
　みんなは、「オススメのゲーセンはどこ？」と聞かれて、いくつのお店の名前を挙げられるだろうか？　中には、ここで名が挙がっているゲームセンターが行きつけのお店って人もいるだろう。
　もしかしたら、みんなでわいわい遊んでいる姿を、ゲームメーカーの人たちに見られているかもしれないぞ!?

ケイブ
広報E

そういえば、ケイブホームページの「ユーザーズルーム」ってご存知ですか？　開発スタッフが皆さんの質問やご意見に直接お応えしていきますよ～。ぜひ『ケツイ 絆地獄たち』や「ゲー横」の感想など、ドシドシお寄せくださいましね。

http://www.cave.co.jp/

神楽坂にある「ツインスタージオス セガ」です。

KONAMI

コナミマーケティング
広報 横山

『麻雀格闘倶楽部2』が稼動を開始しました！　日本プロ麻雀連盟との強力タイアップでさらに楽しめる内容となってます。連盟公認の段位も取れるので、自信のある方はぜひ挑戦してください！　さて、世の中では花粉が飛んでますね～。プカプカと。花粉症の人はたまらんと思います。私は目がしぱしぱするくらいの予備軍ですが覚醒しないように毎日念じています（コノヤロォォーって！）。

「新宿プレイランドカーニバル」によく遊びに行きます。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

おっさんモデル募集!!

ただ今、彩京アーケードゲームに出演できる**「おっさんモデル」**を募集しています。ジャンファイター並の激しい活動が可能なおっさんは、写真同封のうえ、以下のアドレスにドシドシご応募ください。

〒604-8266 京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
(株)クロスノーツ彩京事業部　おっさんモデル係

京都寺町四条「neo amusement space a-cho」

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

とうとう、マスターUPを迎えました！
この号の次が出る前には稼動はスタートしている……ハズ。式神も増えて二人同時プレイのデモも増えて、それなりに遊び甲斐のあるものになったと思います。スコアトライアルももちろん行なう予定ですので、どしどし参加してくださいね。

http://www.alfasystem.net/

通勤路にある、「プラザ白山店」と「スポラ」というお店によく寄っています。

一色をつなぐから誰でも遊べる。一色を分岐させるから誰でも攻撃力が増える。さあ、発火せよ！ポちょこにゃ～
Mooにゃ～たこ　2003.4 発火

http://www.aiky.net/

JR渋谷駅東口の東映プラザ内の「タイトーステーション」

Sammy

サミー
販促GR 川口

熱き漢たちの癒しの祭典「闘劇」はいかがでしたか？　このコメントを書いている今日はまだ先のお話しゆえ、未来の戦士諸君に思いを馳せると今から興奮してしまった同志諸君は、彩の国・埼玉のヤングのニューズポット「サミーズレグノ」で新作『GGXX #RELOAD』にそのエナジーをぶちまけて。

http://www.home.sammy.co.jp/

レッツ、埼玉！　川越！「サミーズレグノ」！

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

エコールソフトウェア
真鍋

セガとサミーの合併の話は、本当に驚きでした。どちらの会社とも関わり合いの深いエコールとしては改めて、時代の移り変わりをしみじみと感じることになりました。しかし、時代は変わっても面白いゲームをつくる気持ちは変わりません。

http://e56.info

ハーバーランドの「エコールマリンB1」はいいですよ。

アドアーズ
広報 松沼

「アドアーズ竹ノ塚店」オープンです！　たけのつかという呼び名とたけのづかという呼び名で地元の方も意見が分かれるそうですが、「たけのづか」と呼んでください。光と音のあふれる店内には、プライズの専門フロアからもちろんメダルゲームまで、いろいろなゾーンに分かれています。なかなか面白い作りですので、見に来てくださいね！　http://www.gamefantasia.jp/

ちょうどよいご質問ありがとうございます。もちろん↑です。

SUNSOFT

サンソフト
ずるずる広報
わたなべ

毎度どーも、サンソフトです。花粉症の時期が今年も懲りずにやってまいりまして、普段から無い思考能力がさらに無くなっております。
年度末の忙しい時期になんでまた……（涙鼻汁）。

http://www.sun-denshi.co.jp/~soft

三軒茶屋周辺の店を某E社訪問時の時間調整に訪れたりします。

CAPCOM®

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

『闘劇』の成功、おめでとうございます！　また優勝された皆さん、おめでとうございます！　当社からのタイトルには発売後約10年経つものもありましたが、どのタイトルも今でも皆さんに遊んでいただいている様子を見て大感動でした。これからも愛されるタイトルをリリースできるよう頑張ります！

http://www.capcom.co.jp/

「プラザカプコン吉祥寺店」でっす♪

アミューズメントヴィジョン
広報 ウエ

『F-ZERO GC/AC（仮称）』オフィシャルサイト「F-ZERO.jp」もう、アクセスしてくれましたか？　もちろん、最新情報だってもりだくさん！　AOUで公開した『F-ZERO AC（仮称）』のムービーもアップされているので、何度も繰り返し見て、稼動に備えてばっちり予習してくださいね！

http://f-zero.jp/

横浜の「パソピアード」です。帰り道なのでついつい寄っちゃうんですよね。

セイブ開発
クマコ

なにやら忙しそうな代理5号の代理人です。
花粉にやられてマッタリモード漂い中……。
サクラサク★お花見気分で麻雀なぞ、どうぞ。
花粉ニモ負ケズ★GAMEで精神統一。
大切な〝しっとり、すべすべ・保湿ティッシュ〟が終わってしまった……。
みなさん、お大事に。

東小金井「モーゼ」

グレフ
アキラ兄さん

『BORDER DOWN』完成！　長い戦いが終わりました。……その戦いの内、50％くらいは開発資金との戦いでしたが（笑）。とりあえず、久々の横シューということで、最近のシューティングに敬遠ぎみだった人々にもやっていただきたい、というのが我々開発一同の願いです。発売まであとわずか。それまでは攻略記事でイメージトレーニングだ！　http://www.grev.co.jp/

町田の「バトルアレイ」でしたが、かなり前に閉店(悲)。現在は同地の「ゲームUFO」。

ARIKA

アリカ
三原

GC版『ロックマンEXEトランスミッション』も発売され、PS2版『怒首領蜂大往生』も発売寸前で表向きは一段落です。
次回作の発表をお楽しみに。

http://www.arika.co.jp/

「ハイテクセガ渋谷」と「ゲームシティグット三軒茶屋」

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

全国の監督さんたち、お待たせしました。ようやく『WCCF SERIE A 2001-2002』の稼働が始まりました。選手カードが46枚追加されるほか、ゲームシステムも大幅リニューアル。『WCCF』を遊び尽くした人も新たな気持ちでプレイできますぞ。もちろん『WCCF』未体験の人もぜひ。

http://www.hitmaker.co.jp/

吉祥寺「ZEST」にはよく行ったな〜。

TECMO

テクモ
つっちー

今月もテクモオンラインショップの宣伝です♪1月に発売されたXbox用ソフト『DOAX』の先着購入特典だった「常夏ハッピートランプ」の第2弾がいよいよショップに登場です。今のところ、ココでしか買えないので早めに予約をどうぞ！ ちなみに、ショップでソフトも買えちゃいマス。

http://www.tecmo.co.jp/

「テクモピア美浜店」

SEGA

セガ
広報 田中

もうご存知の方も多いと思いますが、4月5日、6日に有明TFTホールで「GameJam Storm」を開催します。『頭文字D Ver.2』『WCCF』『VF4 Evo』の三つの全国決勝大会（当日参加不可）のほか、ファンサービスイベントや業務用、家庭用ゲームのタッチ&トライが楽しめます。入場料、プレイ料金無料。

イベントに関する詳細は➡http://am.sega.jp/

「渋谷GIGO」「クラブセガ渋谷」。取材対応でよくウロウロしています。

Fuuki

フウキ
広報 エイトマろ

当社はアーケードゲームメーカーでもあり、ロケーションの会社でもあります。
大阪の方は、当社のロケーションも行ってください。

ちなみに最近はコンシューマもやってます。
GBAの『ZERO ONE』もよろしくお願いします。

www.fuuki.com

当社にこの質問は

namco

ナムコ
新井

念のために言っておくが、ハンドガン以外の武器はリロードする意味がない。

http://www.namco.co.jp/

昔の話だが「プラボ宇都宮」。週5で行ってたよ。職場だったから。

SEGA-AM2
たくあん

ども！ たくあんです。とうとう『セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.』が稼動致しました！ 全国通信対戦でもレスポンスは早いですよ。演出も強化されてますし、役満あがるとすごいものが見れるのでお楽しみに。詳しくは今号の記事を見てくださいね。『バーチャコップ3』の稼動ももうすぐです。PS2版エボも発売されたのでよろしくです！

http://www.sega-am2.co.jp/

「ハイテクランドSEGA渋谷」です。開発スタッフもよく遊びに行きます。

PLAYMORE
www.playmore.co.jp

プレイモア
yuzuko

春ですね〜花見の季節がやって来ました♪
お待たせしました〜とうとうあのタイトルが動き出します！ SNK VS. CAPCOM『SVC CHAOS（エスブイシー カオス）』見参。
引き続き、『新豪血寺一族』もよろしくお願いします(^_^)/~
今流行の（？）花粉症にお気を付けください〜。

「ネオジオランド江坂店」ゲームを楽しんだ後はリーズナブルなカラオケランチが最高！

ノイズファクトリー
by 営業

目が痒く、鼻は詰まり口で呼吸するこの季節。
花粉対策は万全を期す事が重要だと痛感。
お知らせは3月1日より、新事務所へ移転しました
（よ〜く考えると毎年引越しをしている……）。

http://www.noise.co.jp/

斜め向かいの「NEO・GEO LAND」。3階のビリヤードが気になっています……。

セガ・ロッソ
レナッチ

全国各地で行なわれている『頭文字D Ver.2』の大会ですが、かなり盛り上がってますね〜。これはもう決勝大会がどうなるか、今から予想がつきません。3月30日の池袋の大会にはレナッチも応援に行くので、皆も遊びにきてね。もちろん4月5日の決勝は『頭文字D』ファンなら絶対集合です。

http://www.segarosso.com

鵠沼のセガ施設。海が目の前だし、隣がデニーズだし最高です。

ワウ エンターテイメント
広報 Kaz

寒い冬も終わりが近づき、春の足音がコツコツと聞こえてきそうですね。この時期花粉症の皆さんはとっても大変そうですね。ゾンビをも吹き飛ばすショットガンで花粉も吹き飛ばせ！（花粉を吹き飛ばしたからといって、花粉症が治る保証はできません）

http://www.wow-ent.co.jp

おしゃれスポット（古っ!!）「渋谷GIGO」

バンプレスト
天笠

花粉の時期が来た。
このコメントが本に載っているころも、おそらく花粉の猛威は続いているのだろう。
一番好きだった春が一番嫌いになってはや10年。
はたして10年後の自分はやっぱり鼻をたらしているのか？ 〜涙が出てきた。花粉のせいじゃあない。

http://www.banpresto.co.jp/

「キャランド」各店舗と「ガリバー」各店舗かな？ バンプレ直営店でございます。

TAITO

タイトー
松桐坊頭&みう

松：『バトルギア3』も『きらまき』も一段落したから、そろそろ次の奴でも作らないといけないのう。
み：とかいってもう何作るか決まっているでしょ！
松：ぎくぅ、おまえどこでその情報を仕入れた？ まだ極秘事項だというのに侮れんやつよのう……。
み：フッフッフ。タイトーは、来期で創立50周年、『インベーダー』は25周年なのダ★お楽しみに！

海老名駅前ビナ・ウォーク内の「タイトートラップ」かな地元だし

童
佐々木

いよいよ『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』の開発が最後の追い込みに入りました。
新キャラクターが追加されたので調整が大変です。
単行本を読んで予習しておいて頂けると、さらに楽しく遊んで頂けると思います。
現在7巻まで好評発売中です。よろしくどうぞ！

http://www.warashi.co.jp/

新宿駅西口「新宿スポーツランド西口店」

VISCO

ビスコ
広報 きむっち★

クラウンマジックCR（チェリーラッシュ）は発売に向けてロケテストを開始致しました！ 運がよければ一足先にやれるかも!?
更に花札メダルゲームもロケテをしているかも……？
これは今すぐゲーセンに直行かも!?

http://www.visco.co.jp/

「キッズランド」豊島区のどこか

タクミコーポレーション
只石

最近、新しい人が会社に入ってきて、とても活気に溢れているタクミです。
今回の質問は、新しい企画のS君にお願いしました。
会社に残って朝方まで企画を製作している姿勢にはとても感慨深いものがあります。
やっぱり「初心忘るべからず」なんでしょうか……。

http://www.takumi-net.co.jp/

新宿駅東口：「新宿モア」

質問箱コ〜ナ〜

さて今月の共通質問は「オススメか行きつけのゲーセン」ってことですが、編集長は？
猿渡 千葉の「大慶園」がオススメ。なぜならば、バッティングセンターからカラオケ、飲食からゴーカートまで、さまざまな遊びがありつつも、実はビデオゲームのラインナップもしっかりしているから。ボロボロになったアルカディアのムックがぶら下がっているほど、対戦も盛り上がっている店なのだ。最近ちとドライブゲームの設置数が減ったのが残念だけどね。

ちなみに、アルカディアのライターはどうかというと……基本的には東京都内のゲーセンを中心に通っている。新宿「アミューズメントフォーラム モア」「新宿西口スポーツランド」、渋谷「ハイテクセガ渋谷」、町田「ビートライブ」あたりを根城に、夜7時〜閉店ぐらいの時間帯に出没しているぞ。
それっぽいのが居たら、挑戦してみよう！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイブ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

お待たせしました。ついに「ソウルキャリバーII」の音源が世に解き放たれることになりました。キャリっ子だけでなく、ファンタジーな世界観が好きな方ならきっと楽しめることでしょう。今月もリリース情報は豊作です。

ソウルキャリバーII　オリジナル・サウンドトラック

「ソウルキャリバーII」音源、初リリース!

アーケード版に続いて、プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ、Xboxという3種のハードで家庭用が発売された「ソウルキャリバーII」。今までサントラが発売されていなかっただけに、ファンにはうれしいリリースだろう。アーケード版との違いは、オリジナル楽曲の魅力を残しつつ、生音との融合が図られていること。そのため、楽曲のスケール感がより引き出されたものに仕上がっている。

また、A4サイズのブックレットがセットになって、音楽だけでなくビジュアルの面でも楽しめる。美しいグラフィックを見ながら、「SCII」の世界に浸り切れる素晴らしい1枚だ。

デジキューブ／SSCX 10086～7　3月26日発売（発売中）　¥3,675（税込）

【DISC 1】①UNDER THE STAR OF DESTINY(運命の星の下に)②HISTORY UNFOLDS(新たな歴史の舞台へようこそ)③UNWAVERING RESOLVE(その決意に一辺の曇りなし)④GUIDED BY WIND(己を導く風のささやき)⑤EVIL REBORN(蘇えりし悪)⑥RAISE THY SWORD(己が剣を高く掲げよ)ほか、全23曲【DISC 2】①TALES OF SOULS AND SWORDS(剣と魂の物語)②QUEST FOR GLORY(栄光への道)③WINDSHADOW(闇を落とす嵐を追って)④MAZE OF THE BLADE(剣王の墓)⑤LABYRINTH OF MOONLIGHT(月光の迷宮)⑥WHISPERS OF THE SWORD(共鳴する剣と魂)⑦PATH OF DESTINY(自ら切り開く運命)ほか、全12曲

ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.2／ナムコ

ナムコ復刻盤、ついにコンプリート

先月のVOL.1に続いてリリースされる「ナムコ・ゲーム・ミュージック」シリーズの第二弾。サイトロンの復刻シリーズも、ナムコタイトルはこれで勢ぞろいとなる。

本作では、川田氏がテクノポップを導入した名作「妖怪道中記」、小沢女史が手掛け、PSG音源からFM音源への移行期を味わえる「スカイキッド」と「スカイキッドデラックス」、中潟氏のデビュー作「バラデューク」、同氏が手掛けた「モトス」。そして名作「ワンダーモモ」が収録され、堂々たるラインナップになっている。さらに、今後は完全新規作が用意されているとのこと! 詳報が分かり次第紹介したい。

SCITRON DISCS／SCDC-00234　4月23日発売　¥2,310（税込）

『妖怪道中記』GAME PLAYING、鬼ヶ島、メインテーマ（RESTART)、鬼、ラウンドクリア ほか 『スカイキッド』クレジット～ミッションスタート、メインテーマ～GAME PLAYING～逆さ着地ボーナス～ミッションクリア ほか 『バラデューク』クレジット～フロアスタート、GAME PLAYING～ゲームオーバー、ネームレジスト、オールクリア 『ワンダーモモ』基板立ち上げボイス～クレジット～ゲームスタート ほか 『モトス』アドバタイズテーマ、クレジット～ラウンドスタート～メインテーマ～ラウンドクリア～GAME PLAYING 『スカイキッドデラックス』ミッションスタート～メインテーマ、雷坊や～メインテーマ～ミッションクリア、メインテーマ 全37曲

沙羅曼蛇アーケードサウンドトラック

プラス要素も盛りだくさん!

昨年の「グラディウス」に続き、「沙羅曼蛇」のサウンドトラックがリリースされる。アーケード版の「沙羅曼蛇」「ライフフォース」「沙羅曼蛇2」のBGMを収録。アレンジバージョン2曲、「沙羅曼蛇」&「ライフフォース」SE集、別冊楽譜など、うれしい要素が詰まっている。

コナミミュージック／KOLA-030　4月9日発売　¥2,548（税込）

『沙羅曼蛇』①Power of Anger(第1ステージBGM)②Fly High(第2ステージBGM)③Planet RATIS(第3ステージBGM)④Starfield(第4ステージBGM)ほか 『ライフフォース』⑪Thunderbolt(第2ステージBGM)⑫Slash Fighter(第4ステージBGM)⑬Combat(第5ステージBGM)『沙羅曼蛇2』⑭A THEME OF THE SALAMANDER2(タイトル)⑮SILVERY WINGS AGAIN(第1ステージBGM)⑯SENSATION(第2ステージBGM)ほか、全35曲

beatmania THE BEST PROMINENT

珠玉の作品集が登場

「beatmania THE FINAL」の登場により、五鍵盤beatmaniaミュージックの素晴らしさが見直されたといえるだろう。そこでbeatmaniaシリーズから楽曲を厳選したベスト盤がリリース。素晴らしいタイミングだ。2枚組全68曲という大ボリュームで、五鍵盤の輝きを再確認しよう。

コナミミュージック／KOLA-028～029　4月9日発売　¥3,500（税込）

【DISC1】①super highway ②LOVE SO GROOVY(NITE'S AFTER LUV MIX)③jam jam reggae(FUNKY JAM COOKIE MIX)④Beginning of life ⑤life goes on ⑥Attack the music ⑦GENOM SCREAMS ⑧DRUNK MONKY ほか、全52曲【DISC2】①01.20, november(n.a.r.b mix)②Prince On A Star(another story)③Do you love me?(RADIO EDIT)④Keep On Liftin'(club edit long) ほか、全17曲

今月はデジキューブさまよりCDのプレゼントがあります。今月紹介した「ソウルキャリバーII オリジナル・サウンドトラック」を、抽選で3名の方に。セットになっているビジュアルブックは貴重なグラフィック満載で、本当に美麗な逸品です。ファンならずとも見て聴いて楽しめる作品になっていますので、どしどしご応募くださいね。お待ちしてます。

ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.1
SCDC-00217 ¥2,310
発売中

ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00234 ¥2,310
発売中

INTERVIEW OF THIS MONTH
from "ナムコ・ゲーム・ミュージック" [後編]
featuring 大野木宣幸×小沢純子×川田宏行×中潟憲雄

先月号から引き続き、80年代ナムコアーケードゲームの音源を収録した「ナムコ・ゲーム・ミュージック」のリリースを記念して開催された、サウンドクリエイターインタビューをお届けしよう。今回クリエイターの皆さまにお尋ねしたテーマは、「理想のVGM」。『妖怪道中記』『マッピー』など名曲を生み出した方々の追求する理想形、それは、もしかしたら完全な答えではないのかもしれない。しかし、コンポーザー諸氏の発言の随所に、VGM業界が克服しなければいけない課題や解決策の手がかりが散りばめられている、ということがあるのではないだろうか。

四者四様、理想のVGM

——皆さんの考える理想のVGMとは何でしょうか？ まずは川田さんにお伺いします。

川田 VGMが音楽である必要は必ずしもないと思います。印象に残る音楽であってもいいですが、VGMが遊んでくださる方に訴えかける一つの作品となっていれば、押し付けがましいメロディはかえって興ざめになる場合もあるのではないでしょうか？

あと、ゲーム中VGMを流しっぱなし、というパターンからそろそろ脱却したいですね。だれかが人口知能でも開発すれば、そのケースに合わせた曲の展開ができるんですけどね。方法論的には行き詰まっているんですよ。

中潟 行き詰まってからが長いよね（笑）。

川田 すでに十数年たっています。そこを打開したとき、VGMがどんな形になるか分かりませんし、失敗に終わるかもしれませんが、そのときが理想のVGMが完成すると思います。

——それでは、中潟さんのお考えになる理想のVGMとは？

中潟 僕は川田さんと違っていて、ある意味、原点回帰だと考えています。

ハードがこれだけ進化したので、VGMもCD並の品質の音をストリーミングで流す、といった状況ですよね。でも、果たしてこれがVGMといえるのか、と思うんです。それはゲームのBGMだからVGMだけど、本来的な意味でのVGMとはいえないと思う。

——「本来的な意味でのVGM」とは？

中潟 手前味噌ですが、今回復刻される「ナムコ・ゲーム・ミュージック」に収録されている、当時のVGMだと思います。あのころのVGMは、メロディーラインが四音くらいしかなく、すごくシンプルでした。私がナムコにいた時代に『パックマン』のスタッフの方から聞いた話なんですが、「ゲームの骨格は○と△と□に記号化されたものだけで、その記号でゲーム性を組み立て、プログラミングをし、それで面白いと思えれば面白いゲームになる」そうなんです。組み立てた時点でゲームがつまらなければ、グラフィックを何万ポリゴンを使用したキレイなもので動かしても、つまらなくなるそうです。

VGMもそれと同じで、いくらスタジオで一流ミュージシャンが集まって、スタジオでマスタリングしても、つまらないものはつまらない。

——技術の発達が必ずしも良質のVGMを生み出すとは限らないということですね。

中潟 はい。大野木さんがいなかったら『マッピー』の音は絶対出来なかったし、小沢さんがいなかったら『スカイキッド』の音楽は無かった。ゲームの話にもなりますが、当時のスタッフを使って、当時の基板をシミュレーションしても一度シンプルなゲーム性を組み立てるという流れがあってもいいと思うんですよ。

「ナムコ・ゲーム・ミュージック」のような復刻の流れは望ましいことだと思いますし、僕自身ナムコさんに、当時のナムコの持つゲーム性、世界感、キャラクター性を当時のスタッフで復活させる計画をプレゼンしようとしているのですけど（笑）。

そういうところで、原点回帰的なVGMは、実は逆説的に理想のVGMといえるのではないのでしょうか？

——それでは、小沢さんの理想のVGMとは？

小沢 プレイヤーには意識させないけど、作り手の意図がVGMの中に入っていて、ゲームの世界感と一体化させている、という形が理想であると思います。

VGMだけが前に出過ぎるのもどうかと思いますが、音を聞いただけで、そのゲームが思い浮かぶくらいのVGMが作れたらいいですね。そのVGMを聞いただけで「このゲームを遊んでいたころは学生だったな」とか思い出が蘇ってくる。そんな、時代の情景を思い出してもらえるVGMが理想というか、そんな存在でいられたならすごく幸せですね。

——最後に大野木さんの理想をお聞かせください。

大野木 VGMの現場を離れて長いんで、何ともいえないんですけどね（笑）。理想…有って無いようなものですよ（一同笑）。やっぱり作り手の皆さまに、勢いだけは無くさないでほしい。下手に妥協しないで「絵に音を合わせるのではなく、音に絵を合わせる」ぐらいの勢いが必要です。そうして初めてピッタリはまる、ぐらいに気持ちでやってほしいですよ。

幸いなことに復刻版が出たんですけど、ゲームよりVGMの方が「ヒット域」が長いと思うんですよね。ゲームは基板が無いと遊べないですけど、音の方はCDという形で抜き出して聞けますから。プレイヤーの心への残り方が、ビジュアルよりは少し有利な立場にあると思います。いつまでも耳に残る「あー、面白い曲だったね！」と思っていただけるVGMが理想の一つだと思います。

（敬称略 二〇〇二年11月22日 東京・九段下 サイトロン・アンド・アート社にて）

Profile

大野木 宣幸（おおのぎ のぶゆき）
80年代前半のナムコサウンドを代表するサウンドクリエイター。ナムコに入社してから、プログラムとサウンドの両面で活躍した。サウンドデビュー作は『ラリーX』。

小沢 純子（おざわ じゅんこ）
代表作は『ドルアーガの塔』『ローリングサンダー』など。
ちなみに、スタッフクレジットはZUNKO。

川田 宏行（かわだ ひろゆき）
ファミコン版『スターラスター』のように、SEや音源で緻密に構成されたVGM作りが得意である。代表作は『妖怪道中記』『ワルキューレの伝説』『ソルバルウ』。

中潟 憲雄（なかがた のりお）
『源平討魔伝』や『サンダーセプター』の曲を聴けばお分かりいただけるように、曲中に自然な転調を作って、確かな感動を作り出す手法が得意である。

ゲー事典 今回の大野木氏、小沢氏、川田氏、中潟氏によるコンポーザー座談会は、CD「ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.1」「同 VOL.2」のブックレットにも掲載されている。基本的に、先月と今月のアルカディアに掲載された部分とは、別のパートが振り分けられているのだ。興味のある方は本誌とサントラを併せてお楽しみいただきたい。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

『タイムクライシス3』『バーチャコップ3』と、再び活気づいてきたガンシューティング業界。今回は予習として、その用語を一気に解説しよう。

Text：伊勢猫&閃屋
挿し絵：ぎらり屋

今月のテーマ
『ガンシューティング』

▼あ行▲

赤兵【あかへい】red soldier
□プレイヤー

危険度が高いザコ敵を指す言葉。ナムコの『タイムクライシス(以下TC)』シリーズでは、自分を撃って攻撃してくる敵キャラには、赤・黄・青の三つのタイプが存在するが、中でも赤い敵キャラの撃つ弾は高い確率でダメージになるため、特に注意が必要。そのため、このタイプの敵を指す呼称としてプレイヤー間で発達したのが「〜」。セガのガンシューティング最新作『バーチャコップ3(以下VC3)』(2003年/セガ・AM2)にも赤い敵集団が随所に登場するが、この呼び方が定着するかは今のところ不明。

頭狙い【あたまねらい】shoot the head
□プレイヤー

人型の敵を倒す際、頭部を狙い撃ちすること。一つは(ゲームによっては)高得点を得られる。もう一つは、そうしなければ敵が早く倒れないので、自分がダメージを受けるかもしれず、効率よく敵を倒すため。以上の二つの理由により、発達したと思われる。頭部を撃ち抜く事は、体のパーツを撃つよりも精度の高い射撃を要求されるため、何らかのボーナスが加算されるタイトルも多い。例えば、頭部パーツの得点そのものが高得点だったり、頭部だけを撃って連続で敵を倒していく事で、ボーナスが加算されたりする。また、ほかの体のパーツを撃つよりも、頭部を狙撃すると敵を早く倒す事ができるタイトルも多い。頭を撃たないと、手持ちの弾丸すべてを体に撃ち込んでも敵が倒れてくれない、という極端な例もある。
例>「ここ照準悪いから、〜キツイ」

▼か行▲

ガン型コントローラー【がんがたこんとろーらー】gun controler
□ハード

銃の形をしたコントローラーのこと。ハンドガンや固定型のライフル、ショットガンやアサルトライフルなど、さまざまなものがある。また、ボタンが付いていて、緊急回避のボムが使用できたり、武器をチェンジできるものもある。

コンボ【こんぼ】combo
□テクニック　□プレイヤー

ムダ弾を撃たずに敵を連続でしとめることを指す言葉。ガンシューティングでは、特定の条件で敵を撃って〜をつないでいく事で、得点が上がるシステムを持つタイトルが多い。とにかく敵だけを撃っていれば〜とみなされ得点の倍率が上がっていくものや、敵の頭部だけを撃っていく事で〜数が上がり特殊ボーナスが加算されるものなどさまざまだ。

▼さ行▲

サイト【さいと】sight
□ハード　□システム

①銃の狙いを定めるときに指標となるもの。銃の先端に付いたものをフロントサイト、手前についたものをリアサイトと呼び、狙う際はリアサイトを覗いてフロントサイトと合わせ、フロントサイトに的を載せてトリガーを引く。ガン型コントローラーにもフロントサイトとリアサイトが付いている場合が多いが、お店の調整ミスなどによって、この狙い方で正確に狙えない場合もある。
②銃を撃ってくる敵や、プレイヤーにダメージを与える兵器などに表示されるマーク(例ターゲットサイト)。多くの場合、一定時間内で撃たないとダメージを受ける。『VC』シリーズの円形のものが有名で、色や形で危険な状態が一目で分かるようになっている。

ジャスティスショット【じゃすてぃすしょっと】justice shot
□テクニック　□プレイヤー

主に『VC』シリーズにおけるシステム用語。敵の武器を1発で撃つことで、高得点が上げられる。ジャスティスとは、直訳で「正義」。つまり、敵を無闇に傷付ける事なく、武器のみを弾き飛ばして本体を無傷に保つ事。これとほぼ同じシステムを持つ『コンフィデンシャルミ

「カスリ点」とは、敵弾や地形などに接触寸前まで自機を接近させて、文字通り「かする」事で得られるスコア、またはスコアシステムを指す造語のこと。近年に発売されたタイトルでは、カスリ点を独自に進化させた『サイヴァリア』(2000年/サクセス)の「BUZZシステム」が有名。その草分け的な存在となるのは『雷電』(1990年/セイブ、テクモ)だが、「危険行為を推奨したスコアシステム」を搭載したタイトルとしては、前年に発売されたシューティング『オメガファイター』(1989年/UPL)が元祖と言える。

ここ数年、カスリ点をシステムとして搭載したタイトルこそ登場していない。しかし『式神の城2』(2003年/アルファシステム・タイトー)のハイテンション・ボーナス・システム、『ケツイ　絆地獄たち』(2003年/ケイブ)の倍率チップなど、独自の進化を遂げた危険行為推奨型の新作タイトルは後を絶たない。

『サイヴァリア』
2000年/サクセス

カスリ点をさらに進化させた「BUZZシステム」を搭載。「BUZZシステム」は単なるスコアシステムではなく、BUZZる事で自機がレベルアップ。この際、自機が一定の無敵状態となるため、それを考慮したパターン作成が話題を呼んだ。

自機レベルによるステージ分岐など、斬新なアイデアも多い。

『オメガファイター』
1989年/UPL

破壊した敵機と自機が近いほど得点に倍率がかかり、最大で10倍もの倍率になる得点システムを搭載。危険行為推奨型のタイトルが受け入れられた現在のタイトルと比べても、倍率システムを意識したアイアン装備は過激なパワーアップだ。

パワーアップでショットが短くなるアイアンは伝説的な装備。

遊技語録 薦め　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ッション』では、武器を弾き飛ばした上で、さらに残り二発の追加ショットが入る。つまり、丸腰の敵に追い打ちを入れて点数を上げるという事になり、かなり非人道的な感じだが、それがコップとスパイの違いなのだろう。

3ポイントショット【すりーぽいんとしょっと】3point shot
□テクニック　□プレイヤー
先ほどの「ジャスティスショット」と同じく、『VC』のシステム用語。敵の体の三カ所まで追加で撃ち込み、得点を上げることができる。前作ではジャスティスショットに次ぐ高得点であり、ジャスティスショットを取りこぼしたとき二発分の撃ち込みを入れる、という形で使われていた。最新作にも継承されるこのシステム、同じように使われるのかは、これから明らかになっていくだろう。

▼は行▲

人質【ひとじち】captive
□ゲームシステム
敵の中に紛れ込んだ一般市民、捕虜となった市民や味方の人間を指し、「誤射してしまうと自分のライフが減る」という対象の総称として使われる。撃ってライフが減らない場合も何らかのマイナス要因となる。激しい銃撃戦を繰り広げる場面に、ひょっこりと顔を出す確率が高いのは、この人たちに共通の特徴だ。
~を守る事で、恩恵を受けられるタイトルも多い。例えば『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』(1998年/セガ)では、市民を救出する事で時々ライフが増えるだけでなく、抜け道を教えてもらうなどして、ルートが分岐していく。特殊なものとしては、『ヴァンパイア　ナイト』(2001年/ヒットメーカー)で、ゾンビの肉の芽に取り付かれるという形である意味人質化した市民が登場し、体に取り付いた肉の芽を撃ち抜いて救出しなければ、市民が敵と化して襲いかかってくる。人質の扱い方も、どんどん進化しており、最新作『VC3』では、かつてないタイミングで人質が出現。彼らの活躍(?)のおかげで、一発も敵弾をくらわずゲームオーバーという事もありえる。
例>「また~に殺されたよ!」

武器チェンジ【ぶきちぇんじ】change weapon
□ゲームシステム
持っている武器を変えること。ゲーム中デフォルトで装備している武器とは異なる武器を回収できるタイトルでは、拾った武器をデフォルトと切り替えて使用できるタイプのものと、獲得した武器の残弾数が無くなるまで使い切るタイプのものがある。最近は、獲得した武器をプレイヤーが任意でメインの武器と切り替えて使えるタイトルが多い。『ワールドコンバット』(2002年/コナミ)や『VC3』ではボタンで、『TC3』は、ペダルを利用して~が行なえる。

ブローバック【ぶろーばっく】blow back
□筐体
実銃やモデルガンで、火薬の力で銃のスライドを後退させて、空のカートリッジを排出し、次の弾を装填して発射可能にするメカニズムのこと。ナムコのガンコンが、これを模した仕組みを持っている。実際に銃を撃っている感覚を強めるので、プレイヤーに高い人気を博している。この機構を持たないガン型コントローラーに比べると、どうしても多少の重量増加は避けて通れないが、そのギミックを好むプレイヤーも多い。

ペダル【ぺだる】pedal
□筐体
『TC』初代がガンシューで初めてペダルを搭載、踏むと攻撃可能な状態になり、離すと身を隠すという革新的な「避ける」システムを確立した。最新作でも、この基本システムは変わらず継承され、ペダルを離して隠れている間に武器チェンジを行なう事も可能となった。ペダルと言えば『TC』シリーズというイメージが強かったため、『VC3』のペダル搭載には、多くの人が驚いた事だろう。

▼わ行▲

リロード【りろーど】reload
□ゲームシステム
弾を再充填すること。近年のハンドガンタイプのガン型コントローラーを使用するゲームでは、銃口を画面外に向け(トリガーを引く事で、これを行なう事が多い。『TC』シリーズにおいては、ペダルを離す事で~を行なう。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「音楽ゲーム」や「ハイスコア」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。ドシドシと送ってくださいネ~!
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

体調不良【たいちょうふりょう】bad health
体調が悪くて会社に遅れることはあるが、足がつったり親戚が入院したりするのは、さすがに理由にならないのではないだろうか。

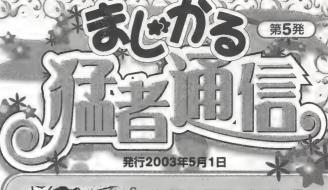
言霊Q&Aコーナー
即決!　一問一答両断!

Q. ガンシューにはいろんなアイテムが出ますが、どんなものがあるのか教えてください。また、どんな場面で、どのアイテムを使えばいいのか教えてもらえますか?(大阪府　喀血さん)

A. まず、ガンシューの中に登場するアイテムは、ライフ回復系アイテムと武器系アイテムの二種類に大別できます(タイトルによっては出現しないものもあります)。これらは多くの場合、背景の置物を破壊したり、敵を倒すと出現します。
ライフ回復アイテムは、赤十字を大きく描いた救急箱であったり、ハートの形をあしらってあったり、視認性を良くするために記号化されたものがほとんどです。ライフが満タンの場合でも、回収すれば何らかの恩恵があることが多いので、見つけたら回収するクセをつけるといいでしょう。
そして武器系アイテムですが、メインの武器と比べて威力や連射スピード、弾数、リロードにかかる時間などが違います。回収すると使用できるようになりますが、上でも触れたように、武器をチェンジして使えるのか、それとも回収した武器の残弾数が無くなるまでそれを使い続けることになるのかは、タイトルによって違います。チェンジできるタイトルであれば、プレイ前にインストを見て武器チェンジの操作方法を確認しておきましょう。武器の種類は、トリガーを引きっぱなしで連射ができるマシンガンや、威力の強いライフル、貫通性を持っているリボルバー、散弾で周囲の敵を巻き込むことができるショットガンなどが多いです。ロケットランチャーやグレネードランチャーが登場するゲームもあります。
使いどころですが、装甲車など硬くてスピードの遅い敵に対しては、威力の高いランチャー系武器がお薦めです。これが無い場合は、マシンガンを撃ち込み続けるのもいいですが、この場合は周囲の敵の攻撃に注意してください。
一画面にたくさんの敵兵が出現する場面では、ショットガンを浴びせたり、マシンガンで蹴散らすのが有効です。場合によりますが、複数の敵に対して、リロードのスピードが遅い武器の使用は避けた方が無難です。

メインの武器とサブウェポンをボタンで切り替えできる「VC3」。

四つの武器を同時に持ち、これらを切り替えられる「TC3」。

記号表記の種類と意味:⊜……同義語を表します。/⊜……類義語を表します。/⊜……対義語を表します。/例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①~、②~」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

発行2003年5月1日

大威震八連制覇・裏闘劇の巻

当代きっての戦国日和を迎えた今日このごろだが、正直合戦マニアな我らは血を見ぬことには収まりがつかぬゆえ、ローリングでつぼうにて蒙古を迎え討つ防人ライクな調べであった。

担当：ジ☆ダップセ（C・LAN&田渕健康／Trick Star）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

21世紀に甦ったアバレ系男爵。印鑑証明の発行に数日を要した功績を買われ、100ポッチの報奨金を受け取るに至った叛逆の徒。

編集でぞ（通称しもでん）

ダップセの遅筆を戒めるため、古今東西の呪いに関する研鑚を深め、呪殺スレスレの術式を駆使する地獄のタフガイ。

田渕健康（通称ケソ）

先日、何の前触れも無く妹の結婚式の通達が来て、いかに家族に疎外されていたかをしみじみと味わった惑星ウッドストック星人。

トーナメントってなんじゃろな

まさ　この号が出るころにはすでに「闘劇」は終わっているであろうが、この原稿執筆時の今現在は3月上旬にて、大会を前に三軒茶屋周辺は絶賛盛り上がり中であるな。

ケソ　そうスね。よくもまあこのご時世に、ガンダムファイトや天挑五輪大武繪も霞んじまうようなビックエベントを開催するもんだと、開いた口がふさがりませんë。

でぞ　なにヒトゴトみたいにいってんだよ。ダップセも一緒になって盛り上げないと意味ねえじゃないか。

まさ　いやいや、我はまだ見ぬ激闘を前にして、心の臓がギリギリエスケープを成功させるぐらいに気持ちが高まりまくりさな。

ケソ　おいどんも盛り上がってますけん。ヤー！　ハー！

でぞ　なんかウザい盛り上がり方だな……。

まさ　それやそうとしもでんや、闘劇の種目に『スパⅡX』が入っているのいいとして、やはり大会向けといえば『スパⅡ』のトーナメントモードを忘れてはなるまいて。

でぞ　ああ、あったね。筐体を4台繋げて、一斉にトーナメントをこなすやつね。

ケソ　勝負がついたら「○番筐体に移動してください」って言われて、強制的に席を移動させせられるアレですな。

でぞ　つーか、『スパⅡ』一回こっきりで消えちまったな、あのシステム。

まさ　フェフェフェ。トーナメントは3回勝てば優勝してしまうので3回しか遊べない上、連続優勝しても3回までで強制ゲームオーバーになっていたので、負けない限り地球滅亡まで遊べる従来の対戦台より、損な感じがしたさなあ（あらぬ方向を見つつ）。

ケソ　それに、大きいゲーセンじゃないと8人サックリ集まらなかったですしね。

まさ　次の大会の「闘劇Ⅱ～奴は死んではいなかった～」では、ぜひとも『スパⅡ』のトーナメントモードを採用するといいだろう。

でぞ　つーかさあ、それなら猛者で「裏闘劇」をやりゃあいいじゃん。種目決めてさ。

ケソ　うおお！　そそそそいつはァアッィ!!

でぞ　じゃあ、俺はこれから闘劇ガイドブックの会議があるから。戻ってくるまでに種目をキリキリ決めとくんだぞ。

ダップセ　Я。

怪獣遣いと子ゼル

まさ　ムス。裏闘劇か。何やらキナ臭い香り漂う、アンダーグラウンドな大会を彷彿させるな。

ケソ　なんつーか語感からして、地下プロレス系っスよね。

まさ　さりとて"裏"と銘打っているからには、ちょいと捻りの利いた種目を揃えぬといかんだろうな。なにか策は無いかね君。

ケソ　ナマ闘劇は対戦格闘オンリーだったので、こちらは「格闘以外の対戦モノ」を入れてはどうでしょうか。もちろん、格闘もアリアリでいいと思いますが。

まさ　ムス。人と人との対戦が"闘劇"のテーマゆえ、戦うフィールドさえあればジャンルは問わぬ、というヴァーリトゥーデル方式か。

ケソ　SNKGです。参加者には、怨敵全員打ちのめすまで戦い抜いていただきます。人間の闘争本能というものは因果なもので、決着が付くのは人類最後の一人になった瞬間、ですよ。フフフ。

まさ　唐突に思いついたが、いくつかの対戦部門を設けて、それぞれに種目を設定するのはどうか。レース部門、スポーツ部門、格闘部門というようにな。

ケソ　お、そいつはなかなかええんとちゃいまっか。

まさ　そーじゃろうそーじゃろう。それでは、裏闘劇の種目をモッサリと確定していこうかのう。

その時、俺たちは風になったっぺえ

まさ　通信対戦ブーメルの火付け役といえば、87年に発表された『ファイナルラップ』に代表されるレース系さなあ。

ケソ　『ストⅡ』以前は、対戦といえばレースかスポーツだったっスからね。88～91年には、対戦可能なレースゲームがかなり出てますNA。

まさ　そこでだッ！（目を見開き威嚇しながら）裏闘劇では、レースゲームも種目の一つとして組み入れていきたい。

ケソ　最近のレースつったら、『イニD』や『バチューギア』とかですか？

まさ　そこはホレ、レースゲームといってもモセルならではのセレクションで攻めるがよかろう。

ケソ　猛者ぺえレースゲームといえば……観客の子ゼルがやおらサーキット場に飛び出してくるという、極めてデアデビルなハプニングをやらかす、カプケルの『F1ドリーム』とかですか……って、あれは対戦はできませんでしたね。

まさ　いやいや、別に対戦にこだわらなくとも、レースゲーは「タイムアタック」で盛り上がることに相違なかろう。

ケソ　『疾風魔法』は、レースゲームに入るのでありますか。

まさ　ハンドル＋2ボタンだったらレースに入れてやらんでもなかったがな。

ケソ　セガのフロピソを媒体とした『ホットロッド』はどうでしょうか。四人で顔を付き合わせて、もっつりと盛り上が

これが"裏闘劇"競技タイトル

ゲセっ子の闘争本能を満たすべくひっそりと開催される野獣の宴、それが"裏闘劇"である！　どの競技も戦い甲斐十分、矢でも火炎放射器でも持ってこい！

レース部門

ホットロッド　1988年／セガ
シスコヒート　1990年／ジャレコ
東京バス案内　2000年／セガ

「ホットロッド」と「シスヒ」は純粋な対戦。是非とも見つけてバトルをやり込んでおこう。「東京バス案内」は、タイムアタックで競うぞ。

スポーツ部門

バドルマニア　1988年／SNK
パンクショット　1990年／コナミ
マッスルボマー　1993年／カプコン

「ボマゥ」は勿論初代。「DUO」ですらない！　ザラゾフとコルトのサンセットスプラッシュ合戦で燃え上がれ。入場デモを飛ばしたら失格負けだ。

猛者語録　早いもので、猛者通信も通算連載5年目を迎える上、ジ☆ダップセも結成5周年を迎えんとする驚愕の事実を包み隠さずお伝えするとともに、最近の若い読者ちゃんの中には「"ジ☆ダップセ"ってなんですか？」という質問も見受けられるのも事実。ダップセとは、ライターC・LANと田渕健康のユニット名であり、要はお笑いコンビの名前だと理解しておけばオゲー。

りますよ。

まさ　フムス。候補に入れないでもない。我的に一押しなのは『東京バス案内』でのタイムアタックさな。帝都をスムーズかつ安全に走破して、宇宙最強のバスドライベルを決めるグレートレースになりそげな予感っぺれ〜。裏闘劇をビッグサイトで開催すれば、芝浦ルートで軽いデジャヴも引き起こせるしな、フェフェフェ。

ケソ　それ採用で。

心をこめたタイムアタックで、都民の足となれ！
みんくる君も見てるぞ。多分な。

激憤！スポーテルな吾ら

まさ　レースについで対戦で外せないジャンルといえば、"スポーツ"だということは、あ、こりゃ、自明の理さな。

ケソ　最近のスポゲーというと……『パチャスト』や『熱チュープロ野球』とかですか？

まさ　喝！　スポーツゲームの王様といえば、SNKの『パドルマニア』一択ハイパーン！（膝を叩きながら早口で）

ケソ　あれって、スポーツに入れていいんですかね。

まさ　テーブルテニスの進化形と承認するといいだろう。

ケソ　スポゲーといえば、ボカァ、アーケード人生ベスト10作品にランクインする『パンクショット』を推しますよ。

まさ　アレも素直にスポーツゲームと呼んでいいものかはいささか疑問が残るが、オモロ楽しいゲームであったということは我も認めるさなあ。

ケソ　『PS』は僕の青春のバイブルですよ。コイツで生き様を学びましたね（本当）。

まさ　桃杏和尚も大好きな『野球格闘リーグマン』も、ノミネートしてはどうだろうね。

ケソ　対戦ができない上、アクションじゃないスか。これが『格闘野球リーグマン』だったら、乱闘中心の野球ゲーになってたかもしれませんが。

まさ　さうだな。

惜しくもスポーツ部門に漏れたリーグマン。
次回に期待だ！

ゲーム小ゼル　みかむし

うーん
さてお昼にするか
わぁいハンバーグだ
パクッ
うへっピーマン
にがいのはいやだよ〜
店内は飲食禁止なの！
テヘッ

野性を縛る理性はいらねえ　格闘部門で燃え尽きろ

まさ　裏闘劇に於いても、その中心的存在としての役割を担うのが"対戦格闘"部門さな。

ケソ　やっぱりここは、闘劇には漏れたものの、未だにファンが多いタイトルで攻めるべきでしょうか。『ヴァンパイアセイバー』や『マーブル VS. カプコン2』とか……。

まさ　おいおいケソや、君はまだ裏闘劇の方向性を理解していないようだね。

「世界でここしか見られない空前絶後の大会」

——それが裏闘劇だよ。

ケソ　はわわわ、するっテエと、この部門ではどんなタイトルがノミネートさるるんでしょうか。

まさ　まず『堕落天使』は外せぬだろうな。最近ではマニアックな人気が先行しているようだが、実はシステムは丁寧に作られている作品さね。特に、壬生灰児VS.壬生灰児の「絶望という名の地下鉄合戦」は、実にスリリングで「これぞ真剣勝負」という空気を醸し出してるっぺれ〜（本当）。

ケソ　プラネットギオが無くなった今、堕落大会は裏闘劇へと引き継がれるわけですね。

まさ　後は『バーチャファイターREMIX』も、裏闘劇の種目としていい感じだよ君。

ケソ　……なにゆえリミックスですか？

まさ　『REMIX』は、段位認定システムがより細かく調整され、高段位を取りにくくなったことが特徴さな。

ケソ　いや、そんなことじゃなくて……あれって、サターンのチャーバーにテクスチャーを張っただけのマニア向けレアSTVタイトルなだけでは……。

まさ　まあ聞きたまえ君。「バーチャ日本一」と普通に言うと、だれもが「おお！」って驚嘆するだろう。

しかし「バーチャREMIX日本一」と言うと、ちょっと寸止め感があっていいと思わないかね？　この、奥ゆかしさが裏闘劇には絶対必要なのだよ。

ケソ　ナールM。

STVの普及にひと役買った、あの伝説の名作が甦る。かもしれない。

鼻息スピルス Justiゅ's

でぞ　お〜い、裏闘劇の種目は決まったか〜。

ケソ　見てくんしゃいよ！　ド凄えドリームマッチ続出の大会になりそうなラインナップっスよ！（すぴ）

でぞ　こりゃあ、強烈なタイトルばっかり集めやがったな。……『シスコヒート』なんてどこに置いてあんだよ。

まさ　まあ、あくまで「実現できたらいいなあ」レベルの話なので、気にしないでくれたまえよ。

でぞ　え？　何言ってんですか、まさ兄ィ。本当にやるんですよ、参加者集めて。

まさ　マ、マジゥ!?

ケソ　あわ、あわわ、今回限りのネタじゃなかったのか。

でぞ　まず筐体探しから始めないとな〜。まあ、全部は無理くさいけど、探してみますよ。あと、裏闘劇はチームでやるんで、まさとケソのチームに分けて、メンバーを集めといてね。俺の方でも他チームの参加者を集めとくから。

まさ　ムス。こいつは風雲急を告げてきおったな。

ケソ　アフーッ！　こ、こらえらいこっちゃ！

（つづく）

緊急募集

我こそは「裏闘劇に参加すべく生まれいずる者也！」と激しく思うそこの君ィ!!　そう、キミだ。キミも裏闘劇にプチ参加してみないかね？　まぁ、残念ながら今回は選手を募集するわけではないのだがね。

■募集内容：ダップセが挙げたタイトルには、どうもひと味抜けている気がするわけさ。そこで、キミが裏闘劇タイトルの最終種目を決め、刺激的なスパイスを加えてほしい！　そのタイトルがNOWで設置店の情報も書き記されていると、採用率は劇高くなることだろう。

■応募方法：左記の内容をしたため、欄外の猛者専用メールに打電していただきたい。

■応募締切：短いが、4月2日必着でよろしくメカド。

格闘部門

堕落天使　1998年／彩京

バーチャファイターREMIX　1995年／セガ

マーシャルチャンピオン　1993年／コナミ

ケソの裏工作で「マーシャル」が競技種目にランクイン。対抗馬として「カイザーナックル」や四人同時「ナックルヘッズ」が挙がった。

特別部門

ダブルドラゴン　1987年／テクノスジャパン

ザ・グレート・ラグタイムショー　1992年／データイースト

「ダブドラ」はもちろんED直前の1P2P対決だ。「ラグタイム」は、2P側がラスボスを操作できる。最初のジャンケンにすべてを賭けろ。

INFORMATION　ジ☆ダップセに、裏闘劇の種目として挑戦させたいタイトルを寄せてください。郵便なら今回は速達でアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく！　ナイスな意見を寄せてくれた人には微妙な粗品をプレゼントしちゃいます。もがー。

アルカデ チャット倶楽部

●23rd meeting●
「AOUアミューズメントエキスポ」

サユキ
12月15日生(射手座)A型　山形県出身
好きなアーケードゲームは幅広く、あうゆるジャンルに手を染める。実はテクモの女キャラにLOVE2なので、新作を希望している。

あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。今『ときメモガールズサイド』に激しくはまっているため、『ぱずるだま』化を熱望している。

ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格闘ゲームや、ギースやタクマなど渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。ドラゴンボールの格ゲーがアーケードで出ることを夢見ている。

AOUエキスポ分析!

ゆきな　今回はAOUエキスポに来てみました〜。今までのショーと比べてどうだった?

サユキ　今回はビデオゲームの出展作が少なかった気がする。

あやか　プライズが目立ったのはそのためですね。でも、以前より人が多かったですよ。

ゆきな　出展タイトルが少ないだけに、1個所に人がたくさん集まっちゃうのかな。カード対応作が多くなっているのも特徴だよね。プレイヤーとしてはうれしいけど。

あやか　そうすると大型筐体が増えますよね。小さなゲーセンにとって、筐体が大きくなるのは死活問題ですよ。

ゆきな　今回、基板モノだと……。

あやか　今回は『新豪血寺』『式神Ⅱ』、あとはサミーのアトミスウェイブぐらい?

サユキ　それと『ボーダーダウン』もかな。

ゆきな　だからこそMVSには頑張ってほしいんだけどね〜。『新豪血寺』はもっとど〜んと大きく展示してほしかったな〜。

サユキ　ちょっとこじんまりしてたね。

ゆきな　格ゲーが少なくて物足りないよ〜。

あやか　格闘は出ないだろうな〜と思っていたら、やっぱり少なかったですね。

サユキ　ギルティも、ゼクスのバージョンアップ版だったし。

ゆきな　前回のAOUはもっといろんなジャンルが出ていたんだけどね〜。パズルとかシューティングとか、一通りのジャンルが出そろう事って、重要なんだなと思ったな〜。

あやか　今回はパズルものも少なかったですよね。サミーの『とれとれ!寿司』ぐらいですよ。

ゆきな　……何か暗くなってきたから、そろそろ楽しいお話をしなきゃ(笑)。今回の出展作品でどれが面白かった?

サユキ　私は『バーチャコップ3』。『ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ』なんかは、銃がすご〜く重い! その点、『バーチャコップ3』は軽くて撃ちやすいのがいい!

あやか　上級者には軽過ぎるかもしれないですけど、女性にとってはあれぐらいがちょうどいいですね。

ゆきな　『タイムクライシス3』と比べたらどう?

サユキ　銃がちょっと重かったかな? それに前作とかなり感覚が違うから、ちょっと戸惑っちゃった。でもね、『バーチャコップ3』は人質が出てきてウザいけど、私は『3』の方がいいな〜。

あやか　……どっちも『3』ですよ。

サユキ　あ、そっか。しょんぼり〜。

あやか　しょ、しょんぼりって!?

ゆきな　サユキワールド展開中(笑)。コナミは『マジカルアカデミー』が面白かったよね。クイズってお金を注ぎ込んでどうなるってものじゃないから、みんな参加しやすいね。

頑張れテクモ!?

あやか　コナミのほかには、セガも頑張っていましたよね。

ゆきな　そうだね〜。『アヴァロンの鍵』とか『F-ZERO AC』(仮称)とか新作タイトルが多かったし、ブースに来る人も多かったし、セガには「やってるぞ感」があったよね。

あやか　長蛇の列で、なかなかプレイできませんでしたけど。

ゆきな　そうだね〜。私は『アヴァロンの鍵』に期待しているんだ。

あやか　とにかく、メーカーとしてはセガとコナミが目立っていましたね。特にセガ。

サユキ　あとはタイトーの『式神の城Ⅱ』。

ゆきな　『式神Ⅱ』は画面がキレイだったね〜。

あやか　キレイでしたね。今回の私のイチオシです。実は『式神Ⅱ』の新キャラが女の子だってこと、今日まで知りませんでした。

ゆきな　ロジャー・サスケもなかなか熱い心意気の持ち主なんだよね。

サユキ　そうなんだ。使ってみたの?

ゆきな　いや、今日は使いやすい光太郎にしたんだけど(笑)。

あやか　この作品はキャラ萌えもできますね。

サユキ　キャラといえば、テクモは女の子がかわいいのよ! だから私はテクモが出てくれないのがすごく残念〜。

ゆきな　そうだね〜。テクモもアーケード作品が出なくなっちゃって寂しいよね〜。

あやか　胸も大きいですしね。

サユキ　あそこの女の子キャラとホラーって、最高なんだよ〜! 血みどろの女の子最高!

ゆきな　こんなノリだけど、チャット倶楽部は来月で最終回なんだよ〜。

あやか　えっ!? そうなんですか?

サユキ　カムバックテクモ! 帰ってきて!! 乳が揺れなくてもいいから!

ゆきな&あやか　……。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。最終回目前、ラストチャンスですよ!

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

某ファンタジー映画の弓使いなエルフの王子に夢中なRIFと申します。このような楽しい企画に参加することができ、とても光栄に思います。最近お絵描き掲示板に夢中になり過ぎていて、気が付けば、めっきりCGというものから遠ざかっていました。あれはハマります（笑）。現在は休止中のサイトの復活に向けて、遠のいていたCGをちまちま描いています。春に再開予定ですので、よければ一度のぞきに来てやってください★

RIF

ホームページ「2000LS跡地」
アドレス：http://www24.big.or.jp/~rif

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「風船」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「RIINAN-ISLAND」
アドレス：http://www3.to/usui

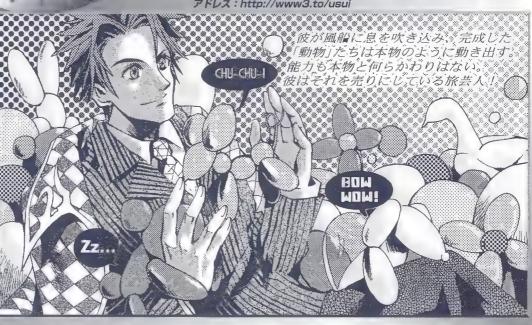
はじめまして、こんにちは。笛吹りなと申します。いつもエンターブレイン様にお世話になっておりまして、AGNやファミ通文庫で描かせていただいてます。ファンタジーRPGなゲームと、そんな雰囲気の絵も好み。今回も模様やバルーンなど、細かくいろいろ描くのが楽しかったです。ありがとうございます。

笛吹りな

次号予告

次号、eri先生＆森小太郎先生登場！ テーマは「ボート」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット
〜キャッチ・ザ・真心〜

イラスト:今井神

クーポンでゲーセン新生活応援♥

寒い冬が終わり、やっと暖かい春が来ました。学校では、新入生が入学してきて、近くのゲーセンもにぎわい始めるころだと思います。こんな時こそ、クーポンを使って新しい友達や、ライバルたちと、対戦や協力プレイに興じてみてはいかがかな？

新しい土地で新生活を始める人は、近くのゲーセンで使ってみてね、きっと定員さんや常連さんと仲良くなれること間違いなし！　クーポンで、楽しい新生活を楽しもう！

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
今月は群馬県の「セイタイトー前橋店」が新たに加盟店になりました。早速、遊びに行ってみよう。

●お知らせ
下の加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

都道府県	店舗名	住所	TEL
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-8013
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町 ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	げ〜む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1	☎0748-23-8717
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2-3F	☎077-523-7015
	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
京都府	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4151
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F〜2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404〜407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう!

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

ステップ3
クーポンを持ってゲーセンに

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

ステップ5
これだけで1ゲームプレイできるぞ!

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

注意!!

●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り本誌を持参しても使用可能です。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店! Vol.15

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ゲームフジ船橋店
①メダルゲーム以外なら、すべて使用できます。ビデオゲームは、クーポン一個で1プレイ遊べます
②7:00~24:00
③京成船橋駅より徒歩5分、「船橋たばこセンター」を曲がった所です。
④毎週土曜日、「GGXX」大会を開催中! 興味のある方は、是非ご来店ください。

チャレンジャーGAMGAM店
①『麻雀格闘倶楽部』は対象外とさせていただきます。
②9:00~24:00
③JR岸辺駅より徒歩3分、阪急正雀駅より徒歩5分、「大阪学院大学」が目印です。
④「ソウルキャリバーII」の強者が集う強豪店です。クーポンを利用して挑戦してみよう!

トライ・アミューズメントタワー
①店内のすべてのゲームが対応しています。プライズマシンやカード販売機も対応しています。
②10:00~22:00(平日)/10:00~23:00(土・日)
③JR秋葉原駅、電気街口から上野方面に徒歩5分。お店は「アニメイト秋葉原店」の真裏です。
④「バーチャロンフォース」が1プレイ100円です。各種音ゲー、レトロゲームも充実しています。

デイトナIII
①スタンプ三個併用で、ビデオゲーム300円分(一部のゲームを除く)遊べます。
②11:00~24:00(平日)/10;00~24;00(土・日・祝日)
③JR京浜東北線、蕨駅東口より、まっすぐに歩いて徒歩4分
④対戦ゲームの種類が豊富です。ハイスコア集計店なので、シューティングゲームの種類も充実しています。

タカラ島 プラーカ店
①プライズ、プリクラ以外は、すべてのゲームがクーポン対応です。
②10:00~20:00
③新潟駅より徒歩5分。南口から出て、すぐのビル「プラーカ2」の6階。
④ビデオゲームが、すべて50円でプレイできます。「GGXX」の対戦が盛り上がっています。

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内	☎022-772-4066
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎042-926-4448
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-476-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1-1F	☎03-5397-9551
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1-1F~4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
東京都	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1~4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎0255-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎0255-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎0255-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎0255-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎0255-222-5376
新潟県	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町口部38番 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903

※1 ゲームファンタジア・アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします。
(お求めの前にクーポンをご提示ください)

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2003年2月16日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

Cコース

5,161,380

T2北大路-VVさつき?

トライアミューズメントタワー（東京）

組み上げる速さが命の水道工事

緑色の液体がこぼれないように、液体が流れ出す場所から、ゴール地点までを、規定本数以上のパイプでつなげるというのがゲームの基本ルール。全16ステージ構成で、1回ミスすると即ゲームオーバーになる。

フィールドにあるすべてのマスにパイプを置いてつなげると「オールスクエアボーナス」が加算されるので、まずこれを取るのが重要。また、十字型のクロスパイプを多く使うと、その数に応じて各ステージクリア時に得点が加算されるボーナスもある。

ただし、各面における理想型のパイプ配置は、発売後2カ月にはほぼ煮詰まっているため、後はそのパターンをどれだけ早く組めるかが勝負になる。これは液体を速く流すとその距離に応じてスコアが加算されるためで、早く組むには素早い操作と、正確な判断力、そしてランダムで決定するパイプ出現運の三要素が決め手なのだ。

多くの種類があるパイプのなかでも特にクロスパイプの需要は高く、これが多く出現してくれないとお話にならない面も数多い。今回のスコアではレベル15、16の出現運がよく、ギリギリで更新に成功したとのことだ。

ちなみにA、B、C、三つのコース共、今回のプレイヤー「TZW-ART?」氏が最終スコアを保持しているが、この【Cコース】は516万5千点越えを目標に今後もプレイするそうだ。果たして無事に目標達成なるだろうか?

コマンチ

3,866,800

ひろせ"幸運には恵まれません"

ゲームインナミキ（東京）

目指せ大台（本人談）

非常にシンプルなスコアシステムの本作では、敵の破壊点とEアイテムの回収数で点数が決まる。ステージ道中には、画面内に長時間存在させた方が倒した際に出すEアイテムの数が増える敵もおり、それを踏まえたパターン作りが要求される。

また、大きな差が付き、勝負所でもあるのがボス戦での稼ぎだ。ボス戦で出現するザコやボスのビットを、ボスが自爆するギリギリまで粘って稼ぐことが本作でのキモといっていい。

しかし、1周目ならともかく、2周目の高難度の中で稼ぎきることは至難の業。全ボス中でも特に山場となるのが7面ボスだ。7面ボスのビットは早く破壊すればするほど次の敵がすぐ出現する「早回し」の稼ぎが存在し、オプションアタックの使い方などで、かなりの点差が付くのだ。

申請用紙の点数効率を紹介すると、1周目ランダム面終了時、52.5万、7面ボス前153万、1周目終了時197万、そして2周目7面ボス前で344万という内容。しかし、かなり稼ぎが決まっていたためか、2-7ボスはやや妥協したとのこと。

1周目を199万以上でクリアし2周目の稼ぎも完璧ならば、「夢の大台」390万点突破が見えてくる模様だ。

とはいえ、本作も彩京ゲーム特有の前半がランダム面という運要素で点数が変わってくるため、厳しいことには変わりがないだろう。

順位	スコア	備考	プレイヤー	店舗
1	300,255,877	タイプA (2周ALL)	WSM-お茶まにあ-KMT	個人申請 ゲームセンターZERO (熊本)
2	298,587,218	タイプB (2周ALL)	いまきち	ゲームインナミキ (東京)
3	269,168,247	タイプA (2周ALL)	真2周条件キツイです　ダメ秀太K.K呪	個人申請 ゲームセンターB-1 (千葉)
4	236,157,085	タイプA (2周目5面)	マッキ上等兵ぜせ　(白虎初段)	えの木 (高知)
5	231,194,917	タイプA (2周目5面)	UED様、この位でお願いします。	ゲームインナミキ (東京)
6	227,691,441	タイプA (2周目5面)	USM-TaKL	個人申請 ミラクル藤枝 (静岡)
7	224,638,746	タイプB (2周目5面)	店員さん	遊道楽箱崎店 (福岡)
8	218,844,534	タイプB (2周目5面)	9WP-からくり歩兵	中野ロイヤル (東京)
9	205,575,479	タイプA (2周目5面)	醜!!　男塾　すし太郎	個人申請 サファリ穂積店 (岐阜)
10	200,564,725	タイプB (2周目5面)	C-ZAP	個人申請 アミパラここじゃ店 (広島)
11	195,660,831	タイプB (2周目5面)	どんぐりず	スポラ九品寺&ショールーム (熊本)
12	193,920,128	タイプA (2周目5面)	k城氏、祝30才	デイトナⅢ (埼玉)
13	234,595,633	タイプA (2周目4面)	めしや丼は三杯が限界	ゲームプラザキューティ (大阪)
14	216,470,474	タイプA (2周目4面)	のんびり	アパパ天神橋店 (大阪)
15	201,573,596	タイプA (2周目4面)	死にすぎ㊢	モンキーハウス本館 (福岡)
16	190,399,989	タイプB (2周目4面)	O.Z	個人申請 カジノ姫路 (兵庫)
17	177,323,306	タイプA (2周目4面)	赤いきつね	西千葉スターダスト (千葉)
18	170,077,882	タイプB (2周目4面)	16日は将軍様の誕生日　ニダー	ゲームコスモ町田店 (東京)
19	164,749,844	タイプB (2周目4面)	Mr.チェーンメール (天然)	レタス702 (北海道)
20	159,305,494	タイプB (2周目4面)	MJN-T.Y	ゲームビンゴ (千葉)

初回から2周クリア達成だ！

今回は、初回集計から熱い争いが繰り広げられている本作のTOP20プレイヤーを一挙に掲載している(当コーナーは基本的に点数よりも面数優先で集計しているため、このような結果になっている)。

本作はある条件を満たすことにより2周目が現れるのだが、初回集計から三名が2周クリアを達成している。

2周目は難度が上昇しているほか、敵を破壊した際に発生する「撃ち返し弾」の存在が大きな特長となっている。正式稼働から一カ月たらずで2周クリアを達成したこの三名の攻略スピードは驚きの一言。

トップの「WSM-お茶まにあ-KMT」氏のプレイ内容だが、1周クリア時1.67億、残6／ボム5、2-4クリア時2.53億、残5／ボム1で、2周クリア時に残4／ボム0という素晴らしいもの。一方惜しかったのが2位の「いまきち」氏。同氏は1周クリア時1.93億と大きな差を付けているのだが、2-5でのミスした回数で惜しくも点数をひっくり返されてしまったようだ。

今回の集計では【タイプA】、【タイプB】の使用者がほぼ半数に割れるという結果になった。【タイプA】は移動スピードは遅いがロックショットのロックスピードが速く、固い敵に対して利点があるのだろう。

本作の稼ぎシステムは少々複雑。まず、敵を倒すと倍率チップが出現し、これを回収すると倍率が上がっていく。倍率チップは自機が敵に接近しているほど高倍率のものが出現する。この倍率がロックショットで倒した敵の点数に掛けられるので、基本点の高い敵はロックショットで倒していく。ただし、ロックショットで敵を倒すと倍率が減るため、ただ倒せばいいというものではない。

ショットで倍率チップを出現させた後の一定時間内に倒した敵は、距離に関係なく最初に出した倍率と同じ種類のチップを出す。これを上手く活用し、接近してショットでザコ破壊→ロックショットで敵を一掃という流れで稼ぐことが基本だ。

そしてノーミス、ノーボムで進んでいくことが点数アップにつながる。これはステージクリアごとに倍率累計値×{(残機×500)＋(残ボム×50)}という計算式でボーナスが加算されるためだ。

また、1周目をノーミスノーボムとある一定以上のスコアでクリアすると、普段の1周目をクリアしたときとは違うメッセージが表示され、通常とは異なった2周目である「真2週目」がスタートする。この「真2周目」は通常の2周目よりさらに難しく、最後には通常の2週目には出現しない「真ボス」が存在している。

3月16日締め切り分の集計からは機体別に加え、「通常モード2周目の機体別」と、「真2周目の機体別」の計4部門での集計をしている。現時点ではクリアが出ていない「真2周目」。次号の掲載スコアでクリア者が出ていることを期待しよう。

2003年2月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
太鼓の達人4		1,760,480	まっく=ごえ	釧路スガイ・ゲームブルブル(北海道)
ザ・キング・ファイターズ 2002		870,500	?氏 ザンギ×2に本田ブランカで乱入→鬼だ	個人申請 ゲームセンター塚本キング(大阪)
宇宙大作戦チョコベーダー		136.20%	チェーンメールに気をつけよう T³-K.K	レジャーパレス(北海道)
バーチャファイター4 エボリューション Ver.B		2' 11" 15	NineStars☆店員さん	遊道楽箱崎店(福岡)
テクニクビート	ノーマル	1,405,190	やごペケ	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
	シンフォニックテート	1,021,620		
	アンリアルエネミー	1,313,890		
銃武者羅		94,211,330	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店(東京)
ソウルキャリバーII	ユンスン	2' 01" 61	あの顔のせいで15秒落ち さきお	個人申請 プレイドーム松山(愛媛)
	アイヴィー	1' 54" 50	ミキフェイスオブザデッド3 さきお	
	アスタロス	1' 30" 05	ETM	ゲームスポットハロウィン(島根)
ビートマニアIIDX 8th style	パーティ	7.467	けが人	ゲームプラザキューティ(大阪)
トゥエルブスタッグ		13,203,750	R.	個人申請 タイトーイン ゲームワールド(東京)
ギルティギア イグゼクス	イノ	17,691,700	け～の(青龍弐段)	えの木(高知)
	ジョニー	17,220,900	よう頑張った!! G.M.C.DUO	
	カイ	20,171,500	つまらん、もういい。G.M.C.DUO	
	闇慈	22,934,400	大西、あんまイキがってたら掘られるで。	
	ソル	23,710,200	代理店長(屑氏)、期待してますよ! HAM	
	スレイヤー	25,672,200	ルーダーKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
ビートマニア・ザ・ファイナル	ボーカル	3.818	さらば新小岩フジ とみやま	ゲームビンゴ(千葉)
熱チュー!プロ野球2002		6003	YAMAT	個人申請 ゲームプラザレッツ(広島)
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,619,900	ルーダーKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
怒首領蜂大往生	タイプA	1,653,376,980	北大路さつき属性♡ ♡フィアッセの婚約者♡	グッデイ21(東京)
	タイプB	869,347,130	ヘタレ1号	ゲームセンタードリーム(宮城)
剣-TURUGI-		942,100	誠眞一刀流剣活機論 RDX-寛乃介	個人申請 ブランウイック スポーツガーデン(東京)
斑鳩	ノーマル	35,759,960	37564オカダ連合 T³-CYR-WIZ	グッデイ21(東京)
式神の城	ふみこ・O・V	5,433,397,790	虹・乳星人 二番の男@ドロリ濃厚汁3倍	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	結城 小夜	6,343,378,440	ON!(清純派)	個人申請 アミパラウェルカム(広島)
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,184,745	会長これで勘弁して、ZOT-班長	えの木(高知)
ビートマニアIIDX 5th style	レギュラー	6,481	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	フライハイ	5,414		
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロ		6,297,800	ふく寝(ネコ科ヒト)に捧ぐ。AAZ	えの木(高知)
アクアラッシュ	練習	156.6	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	263.08		
	上級	341.28		
ストライカーズ1999	F-4ファントムII	3,393,500	HPN.-FCM(最前列希望)	デイトナIII(埼玉)
頭文字D アーケードステージ Ver.2	妙義 左回り	2' 51" 069	妙義暗部工作員@おぶしょん	個人申請 ゲームセンターUFO町田ターミナル店(東京)
	妙義 右回り	2' 52" 830	ヒヤヤッコ	ゲームボス(神奈川)
	碓氷 右回り	2' 42" 883	イッチョシ@チャラオョ号始動	ゲームインナミキ(東京)
	赤城 上り	2' 19" 913	たくら	ゲームランドおにごっこ(三重)
	赤城 下り	2' 14" 937		
	八方ヶ原 復路	2' 13" 204	シュン	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	いろは坂 逆走	2' 42" 883	T・K	個人申請レストハウスマミー(愛知)
バトルギア3	初級	2' 07" 639	TO.R	ゲームハウスビットイン(愛知)
	中級	2' 16" 950	k.OT	プレイシティ中央町(鹿児島)
	上級	3' 26" 323	SAW	
	超上級	3' 36" 122	1110	ゲームハウスビットイン(愛知)
	弩級	3' 08" 380	SKMT	プレイシティ中央町(鹿児島)
	超弩級	2' 42" 444		
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII		264,810	DRN-ダラン-Gun-Powers2軍	個人申請 セガワールド岡崎(愛知)
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	1,582,618,800	トカゲ	個人申請 スターフィールド(新潟)
	タイプB	1,514,878,060	SDOH-ATSξ	個人申請 青山ロングラン(サムシング)(新潟)
ポップンミュージック9	アッパー	385,707	MACK@はいそこ!ガムシロ飲まない!	ミルカトル加納店(和歌山)
	ミステリー	388,243	MACK@はいそこ!タレ飲まない!	
	カントリー	390,415	MACK@はいそこ!萌えとか書かない!	
	ギター	384,120	ビーマニ部MST	
	ファンシー	384,384	MACK@カゴメタンハァハァ(´Д`)	
	ダンサー	389,333	MACK@ケン5タンハァハァ(´Д`)	

今回は2回目の集計になる**頭文字Dアーケードステージ Ver.2**から。激戦区の【妙義 左回り】で前作から今まで負け知らずだったドライブゲームの雄「渋谷 英毅」氏の記録が2分51秒129。何と0.06秒差で敗れるという衝撃的な結果となっています。

テクニック面としては、スタートはアクセルベタ踏み↓時速40キロで2速↓時速80キロで3速というように、時速40キロごとにシフトアップし、ヘアピンは脱出速度が時速203キロになるように曲がっているとのこと。もうすでにロケットスタートが必須になっている模様ですが……。

また、今回は赤城の両部門を制した、「たくら」氏の活躍も光ります。

さて、負けじと熱い闘いを繰り広げているのが**バトルギア3**。プレイシティ中央町とピットインの2店の争いになりました。中級以上のコースだとサイドブレーキを上手く使う必要があるなど、操作が難しい分、タイムが煮詰まるのにも時間が掛かりそうな雰囲気です。

テクニクビートはカートのパターン構築で大きく点数を伸ばしてきた「やごペケ」氏の独壇場になっています。中でも【アンリアルエネミー】は主要なチェインをすべて大JUSTで決めたそうです。

怒首領蜂大往生は1周目4面に続き、ついに2周目4面全つなぎも現実味が出てきた模様。ただし、1UP砲台の薬莢落下位置に多少難易度が

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

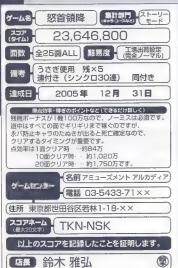
■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂	集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800		
面数	全25面ALL	難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き		
達成日	2005年　12月　31日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時　…約84万
10面クリア時…約1,020万
20面クリア時…約1,750万です。

ゲームセンター	名前 アミューズメント アルカディア
	電話 03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

ビートマニアⅡDX 3rd style	ダンス	5,804	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ナオキ	5,224		
	ソウル	4,150		
	ピアノ	3,550		
続・お手並み拝見	ヘキサイト	22,050(13面)	永遠-教祖！ 次は何を喰らうのですかッ！	アミューズメントパーク NASA（長野）
デッドオアアライブ2	ジャン・リー	1' 30" 37	PPP-TKN@黒猫 出会い系サイトも開設	デイトナⅢ（埼玉）
鉄拳4	三島 一八	1' 31" 26	はうらう人	個人申請 アイアイ駅南店（茨城）
	ファラン	1' 41" 06		
スペースボンバー		9,296,200	猿	ゲームコーナーフジ（東京）
ギガウイング	カーマイン	275兆4625億 2994万0830	両替士	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターEX2	七瀬	3,326,200	URA㊛	ゲームコーナーフジ（東京）
	春麗	3,444,000	神山さやかⓋ デビュー1周年1日前	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ケン	3,499,800	dream05 中島麻未	
	ザンギエフ	3,174,200	神山さやかⓋ デビュー1周年6日後	
Gダライアス	ラムダ	31,652,000	ZAD氏に捧ぐ C-12@アイカリー新潟	個人申請 スターフィールド（新潟）
ブレイジングスター	アリュスティルム	68,301,730	SOF-WTN	デイトナⅢ（埼玉）
ライデンファイターズ	雷電MK=Ⅱ	53,529,630	ALZ-S.N	アババ天神橋店（大阪）
ラグナロク	連なし	6,643,100	店員Qさんに大感謝！ CL∀W-やまもⓐ	個人申請 WOクイーンズ（愛知）
ファイターズヒストリー	サムチャイ	1,528,900	よっしぃに感謝 GYO	アババ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,273,700	J.G.K-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
ビューポイント		4,298,710	IMU-AT2	ゲームインナミキ（東京）
ソニックウイングス	F-14	1,728,100	AXIOM- おっさん02何くろうとん	アババ天神橋店（大阪）
	FSX	1,489,200	タコとロケットを愛する男 ZZZ	
餓狼伝説2	東丈	1,708,600	WZH	GAME'S WiLL（京都）
	山田 十平衛	1,700,200		
	テリー・ボガード	1,716,200		
	アンディ・ボガード	1,715,800		
パロディウスだ！	ツインビー　連付き	3,081,200	DXP-天馬屋㊗㊄	個人申請 ゲームUSA（兵庫）
	タコ　連付き	3,125,300		
ロボコップ		10,609,600	結核まがる	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
Mr.ヘリの大冒険	点数部門	1,182,670	マリ○ァナ引退 JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
ストリートファイターⅡ	リュウ	1,832,900	㊫	ゲームコーナーフジ（東京）
テラフォース		2,398,400	そうかパワー炸裂!! まだイケる!?　SKY	GAME's MILK（京都）
ゲバラ		1,213,700	悪の枢軸 （当店キャラゲー担当）	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
R・TYPE		2,453,100	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
トイポップ	1P	178,990	LIBRINIAN	トライアミューズメントタワー（東京）

お詫びと訂正

アルカディアNo.35のハイスコア（2003年1月19日締め切り分）において掲載したスコアネームに誤りがありましたので訂正いたします。

個人申請による『ビートマニア コンプリートMIX2』【部門：テクノ／スコア：3,409／スコアネーム：5key練習中なバケウさん】の正しいスコアネーム【5key練習中なバケツさん】でしたスコアラーの皆さま、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

左右されるのと、その後のレール砲台地帯が激烈に難しいため、そう簡単にはいかないようだ。ちなみに【タイプA】のスコアは1周目4面を全つなぎしたものです。また、【タイプB】も久しぶりの更新。移動スピードが遅いため特にボス戦の辛さばかりが目立つ【タイプB】ですが、どこまで【タイプA】の点数に近付けるでしょうか？

熱チュー！プロ野球は点差が20点差になるとコールドになるので、わざと敵に点を取らせて9回まで継続します。ちなみに今回トップのスコアは213対192という、野球とは思えないすごいゲーム内容で、プレイ時間はなんと3時間かかったとのことです。お疲れさまでした。

剣-TURUGI-は一撃必殺を継続していくと出る「お見事」が高得点のカギ。今回のスコアは「お見事」コンボ119でのもの。さらにノーダメージで進んでいくことも重要です。まだまだこれからとのコメントがありました。

Gダライアスの【ラムダ】はラスボスがオトシゴのコース。512×5という運のいい引きを絡めた更新。ここまで期間が長くなるともはや、やることとやって運待ち、という感じになるのでしょうか。

ロボコップは画面外にある箱やドラム缶にコブラ砲を当てると、ものすごい勢いで点数が回り始めるという現象による稼ぎがキモ。これは毎回同じ点数が加算されていき、タイム1秒が何万点にもなる（その障害物の種類で点数が変わる）ので、ライバルはタイムオーバー死というところ。稼ぎ場所で時間ギリギリまで粘った後、ひたすらステージ道中は急ぎ、ボスは瞬殺するという内容です。

2月16日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スペースボンバー Ver.A	9,296,200	猿	ALL
★	ストリートファイターEX2(七瀬)	3,326,200	URA㊛	ALL 連同付
3	ワンダーモモ	371,800	猫 YMA-TIT-経(つね)	ALL
★	ストリートファイターII(リュウ)	1,832,900	㊫	ALL 連付 爪×7 P×21 D×73
5	ワールドヒーローズ2JET(ドラゴン)	30,000	㊙さん	ALL カンスト

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(パニック)	865,800	NHK	L69
2	マイティ・パン(ツアー)	952,000	㊔	
3	ギルティギア イグゼクス(ジョニー)	2,349,200	8PON	ALL ノーマル
4	ギルティギア イグゼクス(メイ)	3,097,900	風鈴マイウー	ALL ノーマル
5	ギルティギア イグゼクス(ソル)	2,347,900	まったりRO生活	ALL ノーマル

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー(1人で練習)	9,999,999+α	KDK-エドモンド-ASK	L99+α 連999+α 時59'59+α 最大連鎖24
2	ブレイジングスター(DINO-135)	66,244,360	ニャンとしてHI!	ALL Y城早く満月草攻略しろ 連付
★	斑鳩(ノーマル)	35,759,960	37564オカダ連合T³-CYR-WIZ	ALL ノーミス 連付 節操の塊+上品極まりない=超硬派
★	怒首領蜂大往生(タイプA)	1,653,376,980	北大路さつき属性◠人◠フィアッセの婚約者♡	ALL L強化 残×1 B×3 ルシファーの翼◡
5	ゲーム天国	12,964,960	ゲーム地獄体験中	Z-DYNEMkII タイムアタック ALL 連付

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,326,200	射紳	ALL
2	ギガンテス	1,488,800	射紳	ALL 連付
3	コットン	2,007,390	射紳	ALL 連付 SECRET×4 残×1
4	魂斗羅	1,347,200	射紳	ALL
5	雷電DX(初級連なし)	6,697,490	夢ふたたび……RDX-寛乃介	ALL 敵破99.8%

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	231,194,917	UED様、この位でお願いします。	2-5 ボム21発使用
2	ケツイ 絆地獄たち(タイプB)	298,587,218	いまきち	2周ALL 1周1 93億 2-5 1UP無し ALL時残×2B×0
★	ビューポイント	4,298,710	IMU-AT2	謎×7 道中で7万落ち
4	怒首領蜂大往生ブラックレーベル(タイプB)	537,531,900	中級者	2周ALL
★	頭文字D Ver.2(碓氷右回り)	2'42"883	イッテヨシ@チャラオョ号始動	晴 SILEIGHTY

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂大往生(タイプB)	869,347,130	ヘタレ1号	ALL EX強化
2	ポップンミュージック8(ギターポップ)	357,003	YUD!	
3	ソウルキャリバーII(アイヴィー・タイムアタック)	4'20"00	774	
4	ソウルキャリバーII(カサンドラ・タイムアタック)	2'04"40	胡如怨	
5	地獄めぐり	95,130	アオレンジャイ	二丁目 連付

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイジングスター(アリュステイルム)	68,301,730	SOF-WTN	ALL 連付 6クリ 6440万
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	1,544,828,000	LAOS-長田仙人	ALL 残×0 B×0 1周7.6億
★	ギガウイング(カーマイン)	275兆4625億2994万0830	両替士	ALL 連付 4面67兆 とりあえず引退ノルマ達成
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,393,500	HPN.-FCM(最前列希望)	ALL ダブル×1 1周124.4万 2-7 クソ
5	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	193,920,128	K城氏、祝30才	2-5

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(タイプB)	159,305,494	MJN-T,Y	2-4ボスまで
2	頭文字D Ver.2(秋名下り)	2'50"315	くろべえ	まだまだ……
3	頭文字D Ver.2(赤城下り)	2'15"245	ヨミウリ	やっぱりビンゴ最速!!
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(ボーカル)	3,818	さらば新小岩フジとみやま	ALL
5	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,113,260	←全国の奈都紀ファンの人数	ALL ノーミス

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	177,323,306	赤いきつね	ALL 2-4 1周 残×3
2	ケツイ 絆地獄たち(タイプB)	169,214,425	緑のたぬき	ALL 2-4 1周 残×2
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	233,020,680	MON	2-5道中 SHO強化
4	弾銃フィーバロン	11,267,141	猫マジシャン	ALL 1ミス 魚太郎
5	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,392,700	HPN.-FCM(ほげカラス)	ALL ダブル×1 1周124万

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パイプドリーム(Cコース)	5,161,380	T2北大路-VV さつき?	ALL 連付 Cコースにやり×3(Lv11 15,16) ヘタレ×0
★	Mr.ヘリの大冒険	1,182,670	マリ○アナ引退 JAG-ドラ博士H.S	点数部門 ALL 満足です
★	トイポップ	178,990	LIBRINIAN	ALL 1P
4	ドラゴンブリード	9,583,000	経(つね) mk II	ノーミス ALLにげすぎ ぜんぜんだめw
5	ナイトストライカー(Tゾーン)	91,462,060	HOLiNO	ALLパシフィスト(Fでヘリ3+3)

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	607,222,820	半笑いVS.キモイマン	2-4 EX強化
★	宇宙大作戦チョコベーダー	136.2%	チェーンメールに気をつけよう T³-K.K	ALL 122-149-133(←泣)-141
3	怒首領蜂II(実戦)	3,022,642,110	穴ウメ	ALL B-E 残×0
4	首領蜂(タイプC)	24,213,780	任務完了「お前はすでに死んでいる!」㊎	2周ALL C×4 残×0 B×0
5	首領蜂(タイプC)	30,206,460	最後に生き残るのは!悪!腰いたいよ~㊦	2-5 蜂最終形態 C×6

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	120,431,071	出ちゃう!出ちゃうよっ!	2-3
2	ケツイ 絆地獄たち(タイプB)	164,749,844	Mr.チェーンメール(天然)	2-4
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	567,607,460	キャプテン汁	2-4
4	ソウルキャリバーII(アスタロス・タイムアタック)	2'34"21	乳首ーム汁	ALL
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	8,015,500	Sea	ALL

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	太鼓の達人4(むずかしい)	1,760,480	まっく=ごえ	ALL ゼビウス体操885・クラシック875 フルコンボ
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII	171,890	R.F(当店ガンシュー担当)	ALL ランクS 22'12"40
★	ゲバラ	1,213,700	悪の枢軸(当店キャラゲー担当)	ALL 連付
4	ファイネストアワー	1,703,000	美人殺人若女将の温泉推理	1-5 連付
5	ドリフトアウト'94	9'14"00	てーおん(当店クソゲー担当)	ALL インプレッサ

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2(八方ヶ原復路)	2'18"571	イチロサン	インテR 晴れ
2	頭文字D Ver.2(いろは坂逆走)	2'53"644	TMKLV	インテR 晴れ
3	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	126,660,963	初2周目キネーン。HGA-け~はち☆	2-2
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(テクノ)	4,071	J.I	
5	ぐわんげ(柊 小雨)	7,173,671	ICY	ALL 銭3508

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,619,900	ルーダーKOL	ALL ジミー・アニー C,D同付 1.3万落ち
2	ケツイ 絆地獄たち(タイプB)	123,387,743	DIS	2-3
★	ギルティギア イグゼクス(スレイヤー)	25,672,200	ルーダーKOL	ALL 300万落ち 連同無
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3753.665	T.kiz	ALL リョウ・ルガール・ジョー
5	ギルティギア イグゼクス(ヴェノム)	14,501,400	T.kiz	ALL ペナルティ×2

ゲー事典
■ロッキーワールド仙台店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.html ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/ shimada/frame.htm ■大久保アルファーステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス（北海道）**
『ケツイ 絆地獄たち』の替わりに『アルティメットエコロジー』を新作で入荷（笑）。

●**フリーウェイ八戸店（青森県）**
『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』が無くなったものの、『式神の城Ⅱ』『ボーダーダウン』と続々入荷！　あれ？　アクションは!?

●**ハイテクセガ盛岡（岩手県）**
レアモノ『ケータイQモード』稼働中。スコアがあればもっと真剣に取り組んでいたのに……と、言い訳する某店員。「お前は早くTAPのマスターモードカンストしろ！」

●**ゲームセンタードリーム（宮城県）**
スコアを出してくれた方々、どうもありがとうございます。随時スコア・スコアラーさんを募集しています！

●**デイトナⅢ（埼玉県）**
長田仙人氏、VAP氏、水無月氏、HLK氏、K・T氏、エド氏、タコ太氏、TAD氏、来店ありがとうございました。

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
ギャラリーがチョモランマ盛りで気になってしょうがない方、スタッフまでご連絡ください。場合によっては台の位置変えますので、スコア担当の鈴木までどうぞ。

●**グッデイ21（東京都）**
遠方からわざわざ訪ねてくれた皆さま、ありがとうございました。新作が高くて買えません！　ゲームが無くてお困りの方に陳謝。

●**大久保アルファーステーション（東京都）**
この号が発売されるころには、「AOUエキスポ」で発表されたタイトルも発売されているはず。当店も出展されたタイトルを続々入荷（のはず）！　ぜひご来店ください！

●**GAME－IN ナミキ（東京都）**
当店では、常時ビデオ録りできるSTGが多々あります。ぜひご利用ください。ABO様、う○様、『怒首領蜂大往生』と『ぐわんげ』のスコアを、お待ちしております。

●**ゲームコスモ町田（東京都）**
『頭文字D』が一台増えました。1プレイ100円。この号が発売されるころに、『麻雀格闘倶楽部2』が入荷予定なのでよろしく!!

●**中野ロイヤル（東京都）**
『VF4 EVO』が、50円で大人気！

●**ゲームコーナーフジ（東京都）**
2月28日で閉店致しました。

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ（練習）	156.16	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ（初級）	263.08	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ（上級）	341.28	NGP-ANP	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	86,060,392	戦線離脱	1周ALL
5	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	84,389,157	ルーターおかしいよ	1周ALL

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	146,783,924	MHR（?）	
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	121,270,447	HKM（?）	
3	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,133,575	T.S	1000m 4:21:40 アメリカ
4	ミスタードリラーグレート（エジプト）	2,142,015	T.S	2000m 8:08:41 エジプト
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	744,800	A-88	裏社・裏クリス・裏シェルミー

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7（Kentagon）東京都新宿区百人町1-18-11（Kyontagon）　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	106,476,766	BM-T.Y！	1周ALL 残×0 ボム×2
2	あすまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	166,157,680	KAZ	ALL 放課後コース おおさか
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（V.A.）	7,304	まさちゃん	エキスパート
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ナイト）	6,537	燃えろオレの小宇宙！	エキスパート
5	スーパーストリートファイターⅡX（ベガ）	1,274,400	ワハハ大王	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック9（ファンシー）	368,930	亜奈梅太郎	ALL
2	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'15"180	トクタケ	ALL FD3S MT
3	斑鳩（イージー）	28,125,860	PNG-ペンギン	ALL 連付 残×7（1ミス）
★	続・お手並み拝見（ヘキサイト）	22,050	永遠-教祖！次は何を喰らうのですか？えろてこ？	13面
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,058,450	デカスゲ-教祖-シュークリームで……逝く！	ALL

GAME BOSS
横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2（妙義右回り）	2'52"830	ヒヤヤッコ	タイムアタック チューンド 晴 FD3S
2	頭文字D Ver.2（碓氷左回り）	2'44"657	ユウヤR	タイムアタック チューンド 晴 RPS13
3	頭文字D Ver.2（碓氷右回り）	2'43"969	ユウヤR	タイムアタック チューンド 晴 RPS13
4	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'20"857	キートン	タイムアタック チューンド 晴 FC3S
5	頭文字D Ver.2（いろは坂逆走）	2'52"714	すの～まん	タイムアタック チューンド 晴 DC2

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～2　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	10,785,761	あーテキトーテキトー	2-3 1周 残×4
2	式神の城（玖珂 光太郎）	4,261,630,250	裏・人妻天 ココス	ALL
★	式神の城（ふみこ・O・V）	5,433,397,790	虹・乳星人 二番の男@ドロリ濃厚汁3倍	ALL 1ミス 予 10.50→47.49
★	ストリートファイターEX2（春麗）	3,444,000	神山さやか㊙ デビュー1周年1日前	ALL カイリ 117.4万 爪×3+3 ガルダ35.9万
★	ストリートファイターEX2（ケン）	3,499,800	dream05 中島麻未	ALL カイリ 115.5万 爪×4+4 1発ツモ×4

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'15"16	NSZ	
2	ケツイ 絆地獄たち（Aタイプ）	90,880,890	2周目って何？ F.M	1周ALL
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	306,047,420	2-4 2回目 F.M	2-4 L強化
4	テクニクビート（ノーマルスタイル）	1,061,240	團長	ALL レイン
5	モンスターランド	6545G	パンツ姿のカツアゲ男	連必付 ALL ナイトアーマー ハードシールド カツアゲ成功！

ガリバー青葉台店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人4	2,446,160	まいん	むずかしい 3曲設定 サタデー、クラロック、太鼓符
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ	182,600	S.K（）	ランクSS タイム 22'03"56 旧店です
3	式神の城（玖珂 光太郎）	4,326,304,010	HTDM-KNEM-KOKOS	6ミス 5-3, 6.94 5-2, 9千万（笑）
4	式神の城（日向 玄乃丈）	2,592,586,690	（'・（'・ω・'）・'）ミボーン	ビット（'　'）イラネ ALL
5	ミスタードリラーグレート（インド）	659,210	PNI-YOSH	ノーミス ALLエア 2'39"61 アタル

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	170,077,882	16日は将軍様の誕生日ニダー。	2-4
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	81,374,830	アイグー。	1周ALL
3	頭文字D Ver.2（妙義左回り）	2'51"472	RRL-渋谷英毅	ALL R32 MT ロケスタなし
4	ギルティギア イグゼクス（紗夢）	4,297,000	学生の方、スコア出しに来て下さい。	ALL
★	銃武者羅	94,211,330	CYR-WAR	ALL 雑賀 孫一

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	33,514,660	TF	ALL 残×8 ノーミスクリア
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	813,882,160	内須ボム男 改め 並野修太	2-5 EX強化 コンケル×1 夜動羽作×1
3	ケツイ 絆地獄たち（Aタイプ）	76,439,759	びっくり日本旧記録	1周ALL
4	ケツイ 絆地獄たち（Bタイプ）	83,255,305	めしの半田屋 東海地方進出記念	1周ALL
5	ギルティギア イグゼクス（メイ）	11,153,100	必殺ストマック フェイク使用	ALL 穴ウメ

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（Aタイプ）	121,595,274	MAG-SRC-E.Y	2-3
2	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	11,915,300	あっとら すけべドウジン	ALL ダイヤル連付 ゴールデンバット
3	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	22,095,530	Y.S	ALL B連付 AB,BC同付
4	ストライカーズ1945Ⅱ（F5U）	2,155,500	RYO-AMK	EASY 5機設定 2-7 10万落ち
5	バトルサーキット（イエロービースト）	6,834,600	たけふじ	ALL エブリ設定

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15-513　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	218,844,534	9WP-からくり歩兵	2-5終盤まで 1周2ミス 1.47億
2	パカパカパッション2	3,044,190	RAK	89-86-92
3	ぷよぷよ通	396,600	㋖	ALL
4	ソルダム（セキーロモード）	1,460,730	㋖	ALL
5	アルゴスの戦士	10,654,640	YAM	ALL ノーマル（not フルパワー）約55万点落ち

ゲームハウス ピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	75,017,371	T.T	5面
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	652,000	あ○うめ	チーム オロチチーム
3	ギルティギア イグゼクス（チップ）	13,641,600	ちっぷ	M.O.Mモード
★	バトルギア3（初級）	2'07"639	TO.R	キー使用 NSXTYPES
★	バトルギア3（超上級）	3'36"122	1110	キー使用 IMPREZAS2 2STiersio

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2（八方ヶ原復路）	2'13"204	シュン	インテグラ TYPE-R 晴れ MT
2	頭文字D Ver.2（四峠走破）	9'59"993	シュン	インテグラ TYPE-R 晴れ MT
3	19XX（ライトニング）	15,788,500	SSR平-YAM@さてどうしよう	ALL 残5 連付
4	19XX（モスキート）	14,633,600	DHT-致命点 う～む	ALL 残5 連付
5	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	104,929,377	汐上着司/F 氷の鯛 マンモすまいる!?	1周エンド 2周目行きたいYO

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	4,873	O72S	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	6,750	GS	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,038	KAG	
4	ポップンミュージック9（アッパー）	363,848	Y.O	エキスパート
5	D&D シャドーオーバーミスタラ	1,514,765 1,031,251 967,088 941,823	イヴ イヴ2 マミ けみすとり	マジックユーザー シーフ エルフ クレリック ベリーハード

ゲー事典
■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■ゲームコンドル駒形店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
『ポップン9』好評稼働中！『闘幻狂』も四人協力プレイで盛り上がってます!! ご来店お待ちしてま～す♥

●マットマウスパートII（神奈川県）
初めまして。今月からスコア担当になりました石井です。当店では、『ケツイ 絆地獄たち』『GGXX』『KOF2002』が大人気です。これからも頑張りますのでよろしくお願いします。

●GAME BOSS（神奈川県）
『頭文字D Ver.2』、『バトルギア3』大好評稼働中です。

●ゲームコンドル駒形店（静岡県）
サファリ前田愛氏、達人王のビデオありがとうございました。そろそろ春期新作の季節です。良質なビデオゲームを期待したいです。寒さも和らいできたので、散歩がてらコンドルへ!!

●アミューズメントパーク NASA（長野県）
今回ギリギリでスコアがそろいました。スコアラーの皆さんありがとうございます。スコアを随時募集中！ BY担当

●夢空間ファンタジー（長野県）
当店では、今時珍しいSTG、対戦主体の店です。大型？ 音ゲー？ ありません！ いや、ちょっとはあるけど「シール機ありますか？」という質問には答えられません。

●ゲームBOXQ2（愛知県）
恒常的なスコア不足に悩まされております。毎月、締切前になると誰彼構わず「スコアを出して～」と言ってます。協力してくれ!!

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『闘幻狂』入荷します。もちろん四人同時プレイ可能です。『バトルギア3』も100円になりました。ご来店をお待ちしてます。

●ゲームカレッジ（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部』は、夕方以外ならだいたい待ちなしです。スタートも100円です。

●アババ天心橋店（大阪府）
TAKEYUKI氏、ご来店ありがとうございました。

●ゲームプラザキューティー（大阪府）
『ee'MALL』も入荷しますので、どんどん音ゲーが盛り上がっていくと思います。遊びに来てね。

●ジャスコ川西店 三栄プレイランド（兵庫県）
新入生、新社会人、そうでない皆さまも、お近くへお立ち寄りの際は、ぜひ遊びに来てくださいね！ スタッフ一同、心よりお待ちしております。随時スコア募集中!!

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle（フィール）	4,845	SRY	HS3
2	ビートマニアIIDX 8thstyle（パーティー）	6,563	SRY	HS3
3	ビートマニアIIDX 8thstyle（V.A）	6,518	SRY	HS3
4	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'15"641	シャア	FD3S MT
★	ソウルキャリバーII（アスタロス・タイムアタック）	1'30"05	ETM	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	13,068,357	エ○KING	ライフ4設定
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	234,595,633	めしや丼は三杯が限界	2-4
3	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	208,632,187	有名人の知り合い	2-4
4	グラディウスII（2-S）	10,000,000+α	隊長きらあっ	やっと出ました。13-1
★	ビートマニアIIDX 8thstyle（パーティー）	7,467	けが人	

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	81,891,490	ROM	5面
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	101,636,407	ROM	ALL
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII	142,210	???	
4	ソウルキャリバーII（サバイバル）	27win	M.J	ナイトメア
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3438.680	SHT	

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル（RHYTHMIC）	4,266	白菜	HiSpeed3
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	108,048,793	TAK	
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	479,701,960	XRX-口だけ君	2-3 EX強化
4	太鼓の達人4	1,490,400	HOUSE@穴うめヨロ	どんだふるコース
5	ソウルキャリバーII（タリム・タイムアタック）	3'10"52	JAL-ANA-UME	前より遅いじゃん……

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ロボコップ	10,609,600	結核まがる	ALL 連付
2	ソウルキャリバーII（シャンファ・タイムアタック）	2'54"20	B.B.B. Bフレッツ	ALL
3	ストライカーズ1945II（P-38 ライトニング）	1,638,700	あなうめ	2-2 連付
4	ストライカーズ1945II（震電）	1,588,600	うなあめ	2-3 連付
5	ストライカーズ1945II（モスキート）	1,753,100	なめあう	2-3 連付

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle（ボーカル）	7,351	JYO	HS-3 ランダム
2	ポップンミュージック9（アッパー）	367,038	2DA$	H HS-3
3	ポップンミュージック9（ランサー）	320,305	417！	HS-4
★	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'19"913	たくら	DRY FD3S
★	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'14"937	たくら	DRY FD3S

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐっすんおよよ	3,618,350	JR	ノーミス記念 0面～35面 ALL
2	グラディウスIII	1,233,280	XEVIUE	EDIT EASY 7機設定 2-10 回転レーザー
3	ティンクルスタースプライツ	2,321,250	BAD（魔法）	ALL メヴィウス
4	マジカルドロッププラス1	9,924	DIE	ALL デビル
5	ファイナルファイト（コーディー連付）	2,641,780	大地無限 MRD	難易度4-2 10万&20万 エブリ設定 ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	149,842,281	REQ	2-3
2	テトリス T・A PLUS	7'25"70	CAA	S9
★	ビートマニアIIDX 5thスタイル（レギュラー）	6,481	電脳雑技団 YMG-©	ALL
★	ビートマニアIIDX 5thスタイル（フライハイ）	5,414	電脳雑技団 YMG-©	ALL
★	ビートマニアIIDX 5thスタイル（ダンス）	5,804	電脳雑技団 YMG-©	ALL

GAME'swill
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	817,354,240	穴梅	EX強化 2-5 MAX2596HIT
★	餓狼伝説2（山田十平衛）	1,700,200	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D21
★	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,715,800	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D21
★	餓狼伝説2（ジョー東）	1,708,600	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D23
★	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,716,200	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D22

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	236,157,085	マッキ上等兵ずせ（白虎初段）	2-5
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	145,297,008	HAM（タケトュ）（白虎弐段）	2-4
★	ギルティギア イグゼクス（イノ）	17,691,700	け～の（青龍弐段）	ALL 連同付 インパチ!!（1800点）
4	バトルギア3（初級）	2'08"040	C.Iさんがライバル TRI	ALL NSX-S（AT）
5	ストリートファイターIII 3rdストライク（ユン）	12,752,500	さべつ（白虎五段）	ALL 連同付 四盃ロテンパイ!!

三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎072-759-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	6,833,190	S.Nラスボス	ALL フィオ 残2
2	ストライダー飛竜2	17,437,100	T.D久保田	ALL ☆×1 SS×3 S×1
3	ギルティギア イグゼクス（ファウスト）	4,713,400	1OIN	ALL M.O.Mモード
4	燃えろ！ジャスティス学園	1,599,000	1OIN	ALL 恭介・ひなた・ティファニー フリーモード
5	ストリートファイターIII 3rdストライク（春麗）	3,739,900	1OIN@穴ウメ	ALL ランク S++

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	150,059,481	初の2周目おめ。	2-3
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	100,293,239	IJU	1周ALL
3	熱チュー！プロ野球2002（トーナメント）	2,951	BMW	POWERS ワンゲームモード
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	776,100	仮面ライダー103号 まだイケる!?（笑）	ALL K9999・チャン・裏社
★	テラフォース	2,398,400	そうかパワー炸裂!! まだイケる!? SKY	ALL 連付

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	201,573,596	死にすぎ㊥	2-4
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	108,358,698	S.N	2-2
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	542,524,970	S.N	2-4
4	ストリートファイターZERO3（かりん）	6,246,900	K.Y	ALL 連同付
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	6,864,000	K.Y	ALL 連同付

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック9（アッパー）	385,707	MACK@はいそこ！ガムシロ飲まない！	
★	ポップンミュージック9（ミステリー）	388,243	MACK@はいそこ！タレ飲まない！	
★	ポップンミュージック9（カントリー）	390,415	MACK@はいそこ！萌えとか書かない！	
★	ポップンミュージック9（ギター）	384,120	ビーマニ部 MST	
5	式神の城（結城 小夜）	6,107,868,210	さくっち@俺んちイ夕電スゲーんだよ	ALL 7ミス

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	216,470,474	のんびり	2-4ボス
★	ライデンファイターズ（雷電Mk-II）	53,529,630	ALZ-S・N	ALL 連付
★	ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,528,900	よっしぃに感謝 GYO	ALL 連付
★	ソニックウィングス（F-14）	1,728,100	AXIOM-おっさん 02何くろうとん	ALL 連付
5	ロボコップ	10,543,100	結核菌	ALL 連付

ゲー事典
■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/ apnasa/ ■GAME'sMILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME'swill http://www.gameswill.co.jp/ ■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

●ミルカトル加納店（和歌山県）
お客さま大感謝イベント実施中！　4月13日まで完全期間限定でビデオゲーム全台1プレイ50円サービス開催。新作入荷も多数！　皆さんお待ちしてま～す！

●アミパラ2000店（広島県）
『闘劇』も皆さまのおかげで、無事終えることができました。『スパⅡX』『SCⅡ』ともに、予想以上の参加者にSTAFF一同、感極まる思いです。今後とも、アミパラ2000店をよろしくお願いします。

●ゲームスポットハロウィン（島根県）
移転が決定しました！　移転先は、微妙に近所です。

●えの木（高知県）
いとさん、かめっち、こにさん、かぼやん、くれない、今からお前の家に行くからのー。待っとけや。　BY常連一同

●プレイハウス ビデオゲーム アスカ（佐賀県）
アスカのゲームコーナーを16年間も手伝ってくれた、アスカのばあちゃんが亡くなりました。伊万里を離れていった若人たちに「お世話になりました」とのメッセージを送ります。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
3月中には、『麻雀格闘倶楽部2』も入荷します。『バトルギア3』と『ポップン9』も盛り上がっています。初めて来店する方のご来店を楽しみしております。　BY店長 大迫

●ジョイBOX（沖縄県）
『式神の城Ⅱ』入荷するといいなぁ～（個人的意見）。

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2002	+32	JJJ	(-0) フランス
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	100,771,147	DED	ステージ5
3	ソウルキャリバーⅡ（カサンドラ・タイムアタック）	3'06"21	PELA	
4	ソウルキャリバーⅡ（アスタロス・タイムアタック）	3'17"55	TE2-A	
5	ソウルキャリバーⅡ（シャレード・タイムアタック）	3'38"53	HASIKURE	

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16　☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス（ソル）	6,772,500	ABC	M.O.Mモード
2	ギルティギア イグゼクス（チップ）	14,176,500	ZOO	M.O.Mモード
3	ギルティギア イグゼクス（紗夢）	6,080,000	666	M.O.Mモード
4	ギルティギア イグゼクス（闇慈）	6,664,400	ZOO	M.O.Mモード
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	374,569,830	doro	1-5 EX強化 MAX1874hit

スポラ九品寺&ショールーム合同集計
熊本県熊本市九品寺5丁目10-15　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	291,479,423	KMT茶	2周ALL 残×2
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	195,660,831	どんぐりす	2-5
3	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	12,371,400	MO.	ALL 4号機 初クリア
4	バトルガレッガ（ガイン）	16,474,900	自己べじゃないけど どんぐりす	ALL 5面 1160万
5	スラッシュアウト（スラッシュ）	10,914,930	WSM-NOB	ALL GOD

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'11"15	NineStars☆店員さん	ALL 影
2	ケツイ 絆地獄たち（タイプB）	224,638,746	店員さん	2-5 まったり遊びます
3	ケツイ 絆地獄たち（タイプA）	99,500,389	もず君は天然です	1-5
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	883,629,270	ナゴさん どこ行った。	2-5 EX強化 MAX2985HIT 1周6個
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	370,698,130	ホゲチャン福岡来てスコア出して。もず穴	2-3

お詫びと訂正
アルカディア4月号に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●ハイスコア店舗クローズアップにおきまして、ゲームスタジオキューブの住所が東京都板橋区幸町20-15となっておりますが、正しくは東京都板橋区赤塚2-2-18です。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

ゲームスタジオキューブ
東武東上線　ゲームスタジオキューブ　●サンクス　下赤塚駅　営団赤塚駅　至池袋　営団有楽町線

プレイシティ中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3（中級）	2'16"950	K.OT	RX-7 TWIN TURBO
★	バトルギア3（上級）	3'26"323	SAW	NSX TYPE-R
★	バトルギア3（弩級）	3'08"380	SKMT	ランエボⅦ RS[CT9A]
★	バトルギア3（超弩級）	2'42"444	SKMT	ランエボⅦ RS[CT9A]
5	ポップンミュージック9（ファンシー）	366,664	まんづき	Hi

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	670,500	Mr-YAS	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	694,300	Mr-I-F-O	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	IZUMI-FUNCARGO-0955	ALL
4	ミスタードリラーグレート（エジプト）	1,167,675	Mr-K.R	
5	蒼天龍	447,400	MS-NAO	ALL

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・ジオン）	15,148	Sizma	ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	38,850	Sizma&ミナギ	ALL
3	19XX	10,886,800	AFO	元師
4	コズミックスマッシュ	29,833,401	KLS	ALL
5	ポップンミュージック9	300,000	SSMX	チャレンジモード

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2,575,454	DON徳久（仮）	ALL 京・庵 Cグルーヴ
2	バトルサーキット（エイリアングリーン）	12,100,800	FBI	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ（アイヴィー・タイムアタック）	5'05"75	ENEMY	ALL
4	パワースマッシュ	3,958,653	AKI	ALL
5	ヴァンパイアセイバー（リリス）	708,200	FBI	ALL

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■ミルカトル加納店　http://www8.ocn.ne.jp/ millequa/top.htm　■アミパラ2000店　http://www.amipara.co.jp/　■モンキーハウス本館　http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml
■GAMEBOSS　http://www.gameboss.net/　■遊道楽箱崎店　http://www02.so-net.ne.jp/ tobby/top.html　■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店　http://www.synapse.ne.jp/ taku/hurricane.htm

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

10th chapter 最終スコア一覧表その4

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

今回は1993年前半のスコアを掲載。その中でも特殊なバグ現象がハイスコア集計に大きな影響を与えたタイトルを紹介しよう。

バグ稼ぎが決め手に

まず左表の一番最初にある『ドギューン!』。なぜ4周クリアで集計打ち切りなのかというと、5周目に突入した時点で全く敵が出現しなくなったあげく、画面が停止してしまう現象が起こるためだ。この現象が発覚したため、あっさりと集計は打ち切られた。

『餓狼伝説2』はビッグ・ベアとキム・カッファンの2キャラの点数が突出しているが、それは「1千万点投げ」というバグが存在するためだ。これは対ビリーカーン戦でタイムオーバーと同時に投げを決めると、1千万点加算されるというもの。なぜか1千万点加算されるのはこの2キャラだけなのだ。これを4ラウンド分決めることで4千万点を越えるスコアになっているのだ。

『R・TYPE LEO』もバグが命運を分けたタイトルの一つ。これは最終面ボス第1形態のビットがレーザーを発射しているときには、いくら撃ち込んでもこのビットが壊れないので、その間に与えたダメージに応じてスコアが加算されるというもの。加算されるスコアは最低単位が5千点で、撃ち込みに応じて一回につき最高約24万点ほども稼ぎ出せるのだ。

連射装置の有り無しで差が付くのは実質この稼ぎの部分だけで、8万点の差=ビットへの撃ち込み量の差ということになる。

スコアラーの意識の変化

数年前までは、このような現象を発見したら、他者には極秘にし全国一位へのアドバンテージと考えたプレイヤーが多かった。スコアも秘密にし、プレイ内容を推測させないなど、情報戦の色合いも持っていた。また、長丁場になりがちな最近のスコア争いとは違い、発売から約半年ほどが勝負という考えのプレイヤーも多く、特に初回集計、第2回目といった段階での全国トップに力を注いでいたように思える。

最近のプレイヤーは最終スコアを保持することを目標に掲げているようで、時代の変化とともにスコアラーの意識もまた変わっているのが感じ取れる。

1993年に集計開始したタイトル（前編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ドギューン	面数集計	4周クリア	ゲーム続行不能のため打ち切り
戦斧デスアダーの復讐	スタンブレード	869	キャラ別で集計
	ドーラ	869	
	ゴアとギリアス	869	
	リトルトリックス	879	
ぷよぷよ		2,801,414	スタートレベルは問わず
天地を喰らうII	関羽	4,259,800	キャラ別で集計
	張飛	4,237,650	
	趙雲	4,456,200	
	魏延	4,368,800	
	黄忠	4,719,850	
メジャータイトル2	アメリカンコース	-21	コース別で集計
	ヨーロピアンコース	-23	
ブロックカーニバル		837,650	スコアで集計
餓狼伝説2	山田 十平衛	1,628,900	キャラ別で集計
	チン・シンザン	1,610,600	
	アンディ・ボガード	1,615,400	
	ビッグ・ベア	41,458,100	
	テリー・ボガード	1,612,300	
	不知火 舞	1,605,000	
	ジョー・ヒガシ	1,584,100	
	キム・カッファン	41,374,500	
ダイエットGO! GO!		——	永久パターン発覚のため打ち切り
R-TYPE LEO	連付き	5,822,690	連射別で集計
	連なし	5,740,700	
コズモギャング・ザ・パズル	カンスト時の最小コズモ数	1,032	9,999,999
SDガンダム ネオバトリング	連付き	1,499,700	連射別で集計
	連なし	1,464,200	
ビューポイント		4,253,500	スコアで集計

RULES

最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈2月16日以降（3月16日締め切り分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ケツイ 絆地獄たち**……3月16日から、【通常モード タイプA、通常モード タイプB、裏2周目 タイプA、裏2周目 タイプB】の4部門で集計します。

●**闘幻狂 ロード オブ ザ ソード**……ストーリーモードのみ集計対象で、初回は1部門、2回目集計からキャラ別【朱星寒、上官瑾、呉品、熊千千、黄荷、葛天雷】の6部門で集計します。

●**式神の城II**……初回はキャラ別無し、2回目集計から【光太郎、小夜、金、ふみこ、玄乃丈、ロジャー、ニーギ】と【2P同時プレイ】の計8部門で集計します。

●**クレイジータクシーハイローラー**……【ウエストコースト、グリッターオアシス、スモールアップル】の3部門で集計します。使用キャラは問いません。

●**タイムクライシス3**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。

●**怒首領蜂大往生ブラックレーベル**……【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。※ブラックレーベルに同梱されているノーマル版は『怒首領蜂大往生』として集計します。

●**怒首領蜂大往生**……【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。※『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』に同梱されているノーマル版も集計対象です。

●**頭文字D アーケードステージVer.2**……【妙義 左回り、妙義 右回り、碓水 左回り、碓水 右回り、赤城 下り、赤城 上り、秋名 下り、秋名 上り、八方ヶ原 往路、八方ヶ原 復路、いろは坂 下り、いろは坂 逆走】の計12部門で集計します。使用車種、カードの使用、モードなどは問いません。

■**集計打ち切りのタイトル**

●**頭文字D アーケードステージ**……頭文字D アーケードステージVer.2に移行するため集計を打ち切ります。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ナックルヘッズ	タケシ・フジオカ	1,974,000	キャラ別で集計
	ロブ・ビンセント	2,030,300	
	クリスティン・ミャオ	1,658,500	
	クローディア・シルバ	2,008,500	
	グレゴリー・ダレル	2,489,900	
	ブラッド・ヴェイク	7,218,500	
ミスティックウォリアーズ		970,580	スコアで集計
牌鬪		6,553,500+α	カンストのため打ち切り
フック	連付き	23,580,100	連射別で集計
	連無し	20,634,700	
クイズ学問のススメ		1,837	スコアで集計
サイバトラー	連付き	2,550,900	連射別で集計
	連無し	2,520,050	
戦国伝承2		611,250	スコアで集計
スカッシュ		ALLクリア	ALLクリア統一で打ち切り
モータルコンバット		21,812,000	スコアで集計
ファイヤースープレックス		999,990	カンストのため打ち切り
ファイターズヒストリー	レイ	1,436,900	キャラ別で集計
	フェイリン	1,366,800	
	リョウコ	1,465,100	
	マットロック	1,384,700	
	サムチャイ	1,516,600	
	リー	1,247,700	
	ミゾグチ	1,313,200	
	ジャン	1,215,800	
	マーストリウス	1,275,300	
ダークエッジ	サッド	578,400	キャラ別で集計
	ブラッド	479,600	
	イエーガー	492,300	
	ガライアス	526,000	
	ジーニィ	547,400	
	M.E.K.	506,300	
クイズ人生劇場		2,100,500	スコアで集計
ハットトリックヒーロー'93		67	得失点差で集計
プレミアーサッカー		ALLクリア	ALLクリア統一で打ち切り
ウルトラ闘魂伝説		2,225,600	スコアで集計
ワイルドパイロット		10,368,400	スコアで集計
プレイガールズ		671,500	スコアで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
爆烈ブレイカー	連付き	1,386,430	連射別で集計
	連無し	953,620	
チャタンヤラクーシャンク	白帯	1,327,900	コース別で集計
	茶帯	1,698,000	
	黒帯	2,014,000	
F-1グランプリパートII	Aコース	6'09"100	コース別で集計、ポイントは問わず
	Bコース	6'29"904	
	Cコース	7'45"892	
	Dコース	7'45"603	
ガンボール		99,999,999	カンストのため打ち切り
ストリートファイターII' ターボ	リュウ	1,664,400	キャラ別で集計
	ケン	1,698,000	
	E.本田	1,555,200	
	ガイル	1,657,500	
	春麗	1,613,600	
	ザンギエフ	2,048,400	
	ダルシム	1,582,000	
	ブランカ	1,621,200	
	M.バイソン	1,536,700	
	バルログ	1,537,200	
	サガット	1,825,600	
	ベガ	1,578,400	
ガンネイル	連付き	34,503,100	連射別で集計
	連無し	34,488,500	
エクスパニア		74	スコアで集計
ダイノレックス		3,001,700	スコアで集計
リーサルエンフォーサーズ	トレーニングモード	1,000+α	集計打ち切り
ザ・グレイト・ラグタイムショー		4,354,850	スコアで集計
クイズF-1 1,2フィニッシュ		4,465,500	スコアで集計
クイズ激烈スクランブル		879,000	スコアで集計
得点王		ALLクリア	ALLクリア統一で打ち切り
グリッドシーカー	連付き	2,626,570	連射別で集計
	連無し	2,616,650	
スカイアラート		5,043,200(5周目7面)	スコアで集計
ヒーテッドバレル		999,999	カンストのため打ち切り
超次元竜ドラゴンガン		——	永久パターン発覚のため打ち切り
ビッグストライカー		62	得失点差で集計
V.V		36,815,100	ボンバーモードは集計対象外

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア7月号掲載）は
2003年
4月20日(日)
までに出されたスコアで、
2002年4月23日(水)
当日消印まで有効です。

アルカディア 読者プレゼント

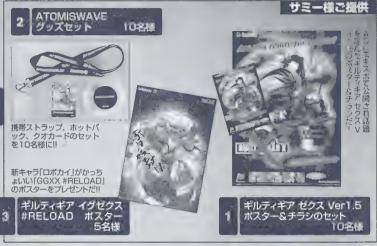
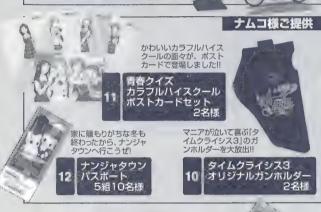
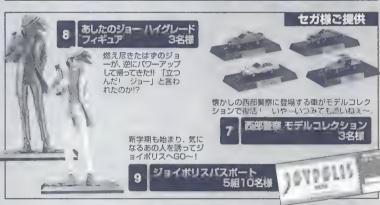
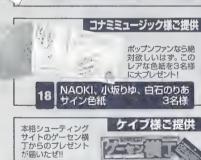
バンプレスト様ご提供

5 機動戦士ガンダム フル可動MS-DX パーフェクトジオング編 3名様

足がある完全なジオングです！ そのまんま訳しましたが、欲しい人は応募しよう！

4 SNK ソフビフィギュアボックス ～純白の少女ナコルル～ 3名様

2色のナコルルが誘惑してくるソフビフィギュアボックスが欲しいなら応募してくれ～

6 ルパン三世 ビネットコレクション4 ～オープニング&エンディングテーマver. 3名様

ルパンザサ～と聞こえてきたら、それは応募したら当たるというお告げです。（嘘）とにかく応募してみてね！

サミー様ご提供

2 ATOMISWAVE グッズセット 10名様

携帯ストラップ、ホットパック、クオカードのセットを10名様に!!

3 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ポスター 5名様

新キャラ「ロボカイ」がかっちょいい「GGXX #RELOAD」のポスターをプレゼントだ!!

1 ギルティギア ゼクス Ver1.5 ポスター&チラシのセット 10名様

AOUエキスポで公開され話題をよんだギルティギアゼクスVer1.5のポスター&チラシだ！

ナムコ様ご提供

11 青春クイズ カラフルハイスクール ポストカードセット 2名様

かわいいカラフルハイスクールの面々が、ポストカードで登場しました!!

12 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

家に籠もりがちな冬も終わったから、ナンジャタウンへ行こうぜ！

10 タイムクライシス3 オリジナルガンホルダー 2名様

マニアが泣いて喜ぶ「タイムクライシス3」のガンホルダーを大放出!!

セガ様ご提供

8 あしたのジョー ハイグレード フィギュア 3名様

燃え尽きたはずのジョーが、逆にパワーアップして帰ってきた!! 「立つんだ！ ジョー」と言われたのか!?

7 西部警察 モデルコレクション 3名様

懐かしの西部警察に登場する車がモデルコレクションで復活！ いや～いつみても渋いねぇ～。

9 ジョイポリスパスポート 5組10名様

新学期も始まり、気になるあの人を誘ってジョイポリスへGO～！

コナミミュージック様ご提供

18 NAOKI、小坂りゆ、白石のりあ サイン色紙 3名様

ポップンファンなら絶対欲しいはず。このレアな色紙を3名様に大プレゼント！

コナミ様ご提供

16 トレーディングカードゲーム「モンスターゲート者の守護者」ブースターパックVol.3 5パック10名様

流行のトレーディングカードに、決定版が出た!! 応募するべし。

デジキューブ様ご提供

15 コンシューマ版「SOUL CALIBUR Ⅱ」サウンドトラック（CD） 3名様

ソウルキャリバーⅡのサントラを3名様にプレゼント!!

SEGA-AM2様ご提供

13 セガ四人打ち麻雀MJ特製 携帯ストラップ、キーホルダーセット 10名様

これを身に付けて、『MJ』すればドラ爆間違いなし!!

14 バーチャファイター4 エボリューション アイテムキーチェーン三種類 10名様

『VF4』の恥ずかしアイテムがかわいいキーチェーンで登場！

ケイブ様ご提供

19 卓上時計&グライダーのセット 10名様

本格シューティングサイトのゲーセン横丁からのプレゼントが届いたぜ!!

コナミマーケティング様ご提供

17 beatmania ⅡDX 8th style販促用ポスター 5名様

今回もバシバシプレゼントしますよぉ。お早めにどうぞ！

締切 2003年4月28日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて貼ってご応募下さい。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

編集部提供

23 折り目無しポスター 10名様

今回は、韓国の有名イラストレーターによるソウルキャリバーⅡの折り目無しポスターを10名様にプレゼント!!

22 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様

今年のAOUエキスポで大人気だったあのレースゲームがGCで遊べちゃうかも!? 今のうちにゲットだ!!

21 ゲームボーイアドバンスSP 4名様

折り畳んで持ち運びにも便利なGBASPを4名様に!!

クロスノーツ様ご提供

20 PS2ソフト「G-taste麻雀」 3名様

このゲーム、脱がなくてもすごいんです！ まじで!!

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付

イラスト：SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

新作

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS（プレイモア）大公開！

待望の完全新作格闘ゲームを掲載!!

アヴァロンの鍵（ヒットメーカー／セガ）

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（アークシステムワークス／サミー）

F-ZERO AC（仮称）（アミューズメントヴィジョン／セガ　監修：任天堂）

ee'MALL & ポップンミュージック9（コナミ／コナミマーケティング）

式神の城Ⅱ（アルファ・システム／タイトー）

特集 闘劇決勝戦リポート！

掲載予定 バーチャコップ3（セガAM2/セガ）／ボーダーダウン（グレフ/セガ）／新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～（ノイズファクトリー/プレイモア）／闘幻狂 ROAD OF THE SWORD（IGS/AMI）／ドラムマニア8thMIX（コナミ/コナミマーケティング）／ギターフリークス9thMIX（コナミ/コナミマーケティング）／麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.（コナミ/コナミマーケティング）／クレイジータクシーハイローラー（ヒットメーカー/セガ）／セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.（SEGA-AM2/セガ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0（ヒットメーカー/セガ）／ケツイ ～絆地獄たち～（ケイブ/AMI）／バトルギア3（タイトー）／頭文字D アーケードステージ Ver.2（セガ・ロッソ/セガ）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア/サンアミューズメント）／ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド Ⅲ（ワウ エンターテイメント/セガ）／バーチャファイター4 エボリューションVer.B（セガAM2/セガ）／ほか

次号6月号 No.37は 予価650円
4月30日(水)発売

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他ほか店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、はがきサイズからA4までの大きさに収めてください。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくはがきに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（.lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）を使用してください。自己解凍型は避けてください。
・3Mを超えるものは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は……

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
6月号（No.36　4月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

7月号（NO.38 5／30）への各コーナー投稿締め切りは……
4月18日(金)必着

8月号（NO.39 6／30）への各コーナー投稿締め切りは……
5月19日(月)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「闘劇」のこんな効果に期待する！

●「闘劇」で真に期待したいのが「一丸となる」ってこと。自分たちは直営店があるわけじゃないですから、全国大会を行なうためには、みんなが目標に向かって一丸となる意識が必要なんです。店舗もプレイヤーも、みんなで何かを盛り上げたいって気概。それって、単に大会を開催するという意味以上のものがあると思います。（猿渡）

●「闘劇」最大の魅力は、何といっても上級プレイヤーたちの腕前を間近に見られるということ。その魅力的な腕前に影響され、自分もそうなりたいから極めるでも、別のゲームでその領域を目指すのでもいい。「ゲームを極める」その行為を趣味だけで終わらせず、生きる術となるような道を探していきたいと思う。（霜田）

●人付きの無い対戦台にも人が群がるようになったり、対戦レベルが上がったりと、地元レベルでも「闘劇」の影響をひしひしと感じた。本戦進出希望の「当事者」だけでなく、それ以外のプレイヤーにも、その高揚感が波及していたように思う。これを機に、格闘ゲームの面白さが再評価されるといいのだけど。（杉田）

●実際の殺し合いに熱狂するよりは、バーチャルなストリートファイトの真剣勝負に熱狂できる方が断然良いでしょう。「闘劇」を体験することで、人類がセブンセンシズか何かに目覚めるようになると良いですね。間違っても因果地平に旅立つようなことにはならないでしょうし。ああ、刻が見たい。（マッスル北嚢）

●「3rd」や「SFⅡX」が「闘劇」タイトルに含まれていることからも、一大ブームこそ終わったが、名作はいつまでも遊ばれる！　ことが分かる。この大会がキッカケとなり、各メーカーさんが新作対戦格闘を作ってくれれば……という希望を抱いてみたりの今日このごろ。（今年まだ釣ってません itakyo）

●闘劇は、まさに対戦格闘ゲームのオリンピック。実際のオリンピックが世界中で盛り上がるイベントであるように、闘劇もゲームを知っている人なら、だれでも盛り上がれるようなイベントとして定着してほしいっす。それによって、プレイヤー人口が増えればなおさら……ね。（マシン@スウェーブック）

●素敵な盛り上がりを見せた「闘劇」。人間、目標があるとやる気が出ますよね。すでに第2回も予定されているので、今回参加されなかった方も今からウデを磨いておきましょう。それに「闘劇」自体は対戦格闘のイベントですが、これによって業界全体が活性化し、対戦格闘以外も盛り上がるハズ。期待大です。（河野）

●アルカディア初のイベントになった「闘劇」。種目や予選、トーナメント、ルール……すべてにおいて賛否が出たと思う。会場に来た人、参加していない読者、予選の出場者。みんなの意見を編集部にフィードバックしてほしい。それが「次回」への大きな指針になるから……。（「闘劇」に関わったすべての人に感謝！　&ぅ）

●いろいろな人が作り上げた一大イベントになった「闘劇」。やはりゲームというものはプレイヤーが主役なんだ、と改めて思えた。予選やその準備段階だけで、多くのプレイヤーたちと知り合えたのは大きな財産だ。それを誌面にいかに反映していくかが、「闘劇」後の我々の使命だと思う。（シリアス版まこっぴち）

●上級者同士の対戦は見るだけでも面白いし。でもゲームは自分で遊んでこそ楽しいというのはみんなも感じているよね？　「闘劇」も一緒だよね。今回見て楽しむだけだった人には、ぜひ次回「闘劇」には参加してほしい！　取りあえずでもいい、参加したからこそ感じられるものがきっとあるはず！（チップの活躍に期待　おじゃ）

●これを機に、大きな大会が増えるといいなぁと思います。やはり、目標があってこその向上心だと思うので。そして、メーカーもそれに呼応するようにいいゲームを出し、アーケード業界が盛り上がればいいなあと、とてつもなくでかいことを思ってしまいました。（夢は大きく、次は音劇？　あっくん）

●幕張メッセという一つの大きな会場で、同じ感覚を持つ人間が集まるということ自体が一つのメッセージになる。斜陽の傾向にあるといわれるアーケードゲーム業界。しかし多くの格ゲー好きが集まった。このメッセージが届くのは時間の問題。やっぱりゲーセンは無くならない。そう思った。（スナッチブルタル）

●早速だが、プレイモアから新作格闘ゲームの制作が発表になった。まだまだ格闘ゲームが持つ可能性が奥深いからだろうか。どんなにコンピューターが進化しても、人間対人間という面白さは不滅だと思う。大会を通じてそういったことを再認識させられた。囲碁や将棋と同じだよね。（吉井）

●出場プレイヤーたちに、さらなる注目が集まってほしいものです。時に感動を与えるようなプレイをする彼らには、もっといろいろな面で優遇されてもいいいと思います。自分もゲームで感動を与えるべく、日々「ダンシングアイ」をプレイしていますが、オリバー君を見るような目で見られるのはなぜだ!?（田口店長）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嚢裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力（五十音順）　アストロ／石黒憲一／伊勢猫／HL／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山祥之／C・LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／曹之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／T.Akiba／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／バチ／ハメコ。／FUG／福田サクデル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／雷神青木／ラオウ
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／笛吹りな／閃屋／G=ヒコロウ／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋憲／中村宣忠

月刊アルカディア 5月号 [No.036]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.036

第5巻 第5号 通巻第36号　平成15年5月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-05

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 5月号 [No.36]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～71の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～71の番号の中から選んでください。

1 表紙：ギルティギア イグゼクス #RELOAD
2 目次
3 巻頭スクープ！ SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
4 闘劇速報!!　SUPER BATTLE OPERAの栄冠はだれの手に!?
5 GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL
6 アヴァロンの鍵
7 式神の城Ⅱ
8 F-ZERO AC（仮称）
9 ボーダーダウン
10 新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
11 ブランニューアップデイツ
12 アルカディアデータベース
13 日本縦断 ゲームセンターマップ
14 バーチャコップ3
15 タイムクライシス3
16 カラフルハイスクール
17 ビートマキシマム
18 ee'MALL
19 ポップンミュージック9
20 ポップンな関係
21 ビート・レイジングⅡDX
22 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0
23 クレイジータイクシーハイローラー
24 闘幻狂 ロード オブ ザ ソード
25 ケツイ 絆地獄たち
26 バトルギア3
27 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
28 バチャっ子インフィニティ エボリューション
29 頭文字D アーケードステージ Ver.2
30 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
31 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
32 ジャンク新聞：ソウルキャリバーⅡ
33 ロングランゲームズブースター
34 キム・ヒョンテインタビュー
35 標的の先にあるもの
36 アーケードゲーム ライブラリー
37 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
38 ルックバック！　アーケードゲーム
39 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
40 アーケーダー・ネオ
41 ハードウェアミュージアム
42 全国ゲーセンイベント準備会
43 ジョイスティックトゥルーバーズ
44 セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.
45 新スーパーリアル麻雀 Hi☆Paiパラダイス
46 兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編
47 AOU クエスト
48 メダル「始めてみよう」物語
49 プライズワンダーランド
50 コスプレ・プレイスタイル
51 GGXXアソシエーションXX
52 KOFッ子キングダム
53 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
54 筐体百景
55 アルカディア フロンティアーズ
56 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
57 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
58 設定資料集：新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
59 そんなんアリカ
60 ゲームメーカー・ナウ!!
61 デジタル・ディスク・アーカイヴ
62 街頭電脳遊戯録 ゲーマー用語の基礎知識
63 まじかる猛者通信
64 アルカデ チャット倶楽部
65 パンドラキャラット改
66 アルカディアクーポン
67 ハイスコア全国集計
68 プレゼント
69 次号予告・募集記事
70 エディトリアルデパートメントガゼット
71 ポスター

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13会社員
14自営業
15主婦
16フリーター
17無職

【お詫びと訂正】

アルカディア4月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P7「目次」におきまして、表紙イラストの表記が「Illustration by 村田蓮爾」となっていましたが、正しくは「Drawn by 村田蓮爾　Painted by 今井神」です。
●P84「バーチャファイター4 エボリューション」におきまして、サラのサーペントスマッシュキャノンのコマンドが「⇧Ⓟ+ⓀⓀ」と表記されておりましたが、正しくは「⇩Ⓟ+ⓀⓀ」です。
●P112「バチャっ子 インフィニティ エボリューション」におきまして、セガワールドアルカスの大会での優勝者が「青梅真理教」となっていますが、正しくは「D&D」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2001／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4 エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

雑誌11547-05 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547050652